L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°005 - NOVEMBRE 2007 €6,00

GAME PRO

NINTENDO | SONY | MICROSOFT | PC | PORTABLE | COIN-OP | SET-TOP | ONLINE

ANTEPRIME

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE
PROJECT GOTHAM RACING 4
MUTANT STORM: EMPIRE
METAL GEAR ONLINE
SILENT HILL ORIGINS
CONDEMNED 2
ARMY OF TWO
FABLE 2
ALTRI...

RECENSIONI

METROID PRIME 3: CORRUPTION
DIABOLIK: THE ORIGINAL SIN
HEAVENLY SWORD
SPACE GIRAFFE
STRANGLEHOLD
BIOSHOCK
WARHAWK
HALO 3
ALTRI...

SUPER MARIO GALAXY

L'odissea spaziale Nintendo sarà quel big bang che stavamo aspettando?

16+

www.pegi.info

PLAYSTATION 3 PlayStation 2 XBOX 360 LIVE

DISPONIBILE DAL 31 AGOSTO*

* VERSIONE PS3 DAL 28 SETTEMBRE

www.stuntmanignition.com

© 2007 THQ Inc. Developed by Paradigm Entertainment. THQ, Stuntman: Ignition, Paradigm Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

PROVA LA DEMO
PER XBOX 360™
ORA SU XBOX LIVE®!
STUNTMAN®
IGNITION™
THQ®
www.thq-games.com

AUTOREVOLE. GIOCABILE. UFFICIALE

SCOPRI XBOX 360!

- Le recensioni
- I demo giocabili
- I filmati
- Le anteprime
- Le guide
- Le interviste
- I reportage

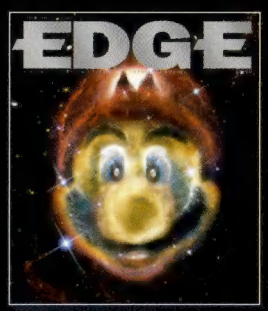
PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360™

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 20 SETTEMBRE

di Marco Accordi Rickards
Metalmark



Quella che compare sulla copertina di **Game Pro** di questo mese non è solo la faccia di uno dei personaggi più celebri del mondo dei videogiochi, ma anche l'icona più importante e rappresentativa dei videogiochi stessi. Adesso, però, vi chiedo di vedere il volto di Mario in un modo ancora diverso, cioè come simbolo di un genere specifico: il platform.

Certo, sappiamo bene che l'eroico idraulico italiano della Grande N ha compiuto incursioni in moltissimi generi videoludici, ma in questa sede restringiamo il campo visivo e concentriamoci sulla serie base, lasciando gli spin off fuori dalle nostre considerazioni. Come scoprirete leggendo la nostra cover story, *Super Mario Galaxy* è un gioco davvero straordinario, sotto tutti i punti di vista. Il profilo che mi preme affrontare, qui, è però un altro. Per quanto un singolo titolo possa essere ben realizzato, è sufficiente a riportare in auge un genere videoludico in declino? È difficile.

Il mercato, che segue sostanzialmente i desideri (e quindi i gusti) dei consumatori, tende a evolversi attraverso trend piuttosto lenti e costanti, che disegnano una parabola. Raggiunto il picco, il fenomeno comincia a perdere forza, fino a scendere sotto il livello di attenzione mainstream, diventando di fatto nicchia. Questo significa che i publisher assecondano solo inesorabili meccanismi di mercato già in divenire? Dopo un primo momento di cosmico pessimismo che spingerebbe quasi a rispondere affermativamente, si capisce che in verità non è così.

Opere geniali frutto di autori geniali (nel senso più ampio possibile del termine) determinano svolte improvvise, scarti in una o in un'altra direzione. Sono azioni imprevedibili. Gabe Newell (intervistato in questo stesso numero) che plasma il concetto di First Person Adventure con *Half-Life*; Nintendo che stravolge i controlli, fermi da decenni, col binomio DS e Wii; Will Wright che sintetizza la vita digitale in *The Sims*; Richard Garriott che si rende demiurgo e moltiplica il nostro universo vitale all'infinito. Geni, appunto.

Ma allora, *Super Mario Galaxy*? Potrà far splendere di nuovo l'astro del platform? Ho i miei dubbi. *New Super Mario Bros.*, pluri-million seller su DS, deve forse più al fattore nostalgia (*the waiting is the hardest part*, cantava Tom Petty) che al suo reale valore. Temo che stavolta, in barba alla matematica, invertendo i fattori il prodotto cambi.

GAME PRO

N°5 - NOVEMBRE 2007
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Claudio Tradardi

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136 - Tel e Fax 0645432741
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Gianluca Loggia, Vincenzo Lettera, Matteo Boccolini, Alberto Belli, Bonaventura Di Bello, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Elisa Di Fiore, Akiko Kawashima, Guglielmo De Gregori, Veronica La Peccerella, Alessandro Mucchi, Eliana Bentivegna, Leonardo Vietri, Flavia Ceccarelli (disegni), Giovanna Vizzaccaro (proof reader)

Sprea Media Italy

Sprea Media Italy SpA
Socio Unico: **Sprea Editori SpA**
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.spreamedia.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A. D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gmpro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

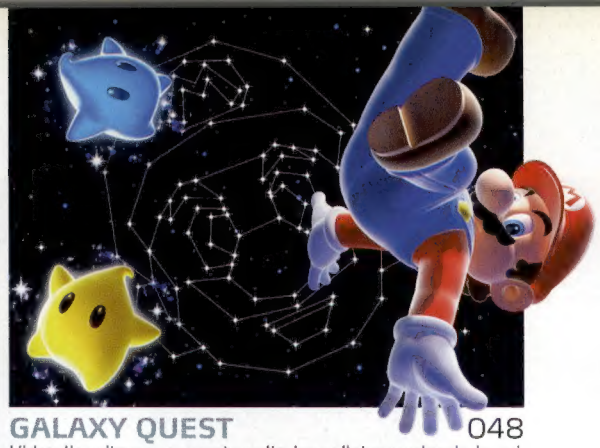
Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco European Paper Trading
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia €6,00

Direttore Responsabile **Luca Sprea**

COPYRIGHT
SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA è titolare esclusivo di tutti i diritti di pubblicazione, ed è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti della rivista "EDGE", pubblicata e prodotta in UK da Future plc. All Rights Reserved. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del d.lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 d.Lgs. 196/03, è SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA (di seguito anche "Società", e/o "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio, Via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati nel vigore della Legge, anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Società. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del d.lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA e/o al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale consenso espresso al trattamento dei dati personali.



GALAXY QUEST 048
L'idraulico ritorna, e questa volta ha un'intera galassia in cui scatenarsi. Un hands on dettagliato di *Super Mario Galaxy*

STEAM FORTRESS 054
Quattro chiacchiere con Gabe Newell, co-fondatore di Valve, per comprendere le sue posizioni sullo stato attuale dell'industria

FACCIA A FACCIA CON MISTER X 060
Dove sta andando Xbox 360? **Game Pro** ne parla con il grande capo della divisione videogiochi di Microsoft Italia, Maurizio Zazzaro

DOVE SOFFIA IL BLIZZARD 066
La storia di 13.000 fan di Blizzard che si sono riuniti per creare la convention più hardcore del mondo

CONTENUTI

NOVEMBRE

Questo mese

DEVELOP IT YOURSELF 082
Voglia di sviluppare senza lavorare per una software house? Ci sono tanti altri modi per pubblicare il proprio codice...

Tutti i mesi

008 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

086 **U.S. Gameocracy**
Dalla nostra corrispondente negli Stati Uniti

106 **Time Extend**
Xenogears

110 **The Making Of...**
System Shock 2

114 **Studio Profile**
NCSoft Europe

115 **Academy Profile**
Qantm College

116 **Appunti di Game Design**
Capire il videogioco per giocare meglio

118 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

124 **Borderline**
Ingresso vietato ai non giocatori

Jump in.

XBOX 360 LIVE

CONTENUTI

CONTINUA

Hype

ARMY OF TWO

360, PS3 030

TABULA RASA

PC 032

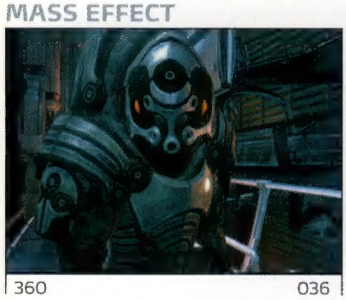
METAL GEAR ONLINE

PS3 034

MERCENARIES 2

360, PC, PS2, PS3 035

MASS EFFECT

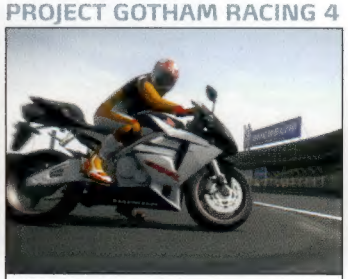


360 036

ETERNAL SONATA

360, PS3 037

PROJECT GOTHAM RACING 4



360 038

RACE '07

PC 039

FABLE 2

360 040

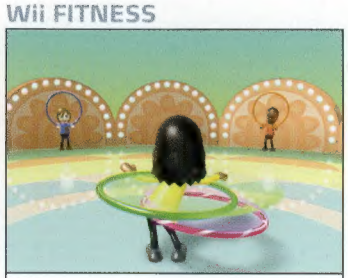
CONDEMNED 2: BLOODSHOT

360, PS3 040

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

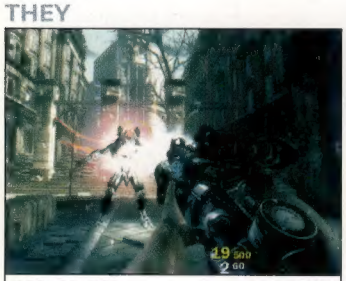
360, NDS, PS3, PSP, Wii 041

Wii FITNESS



Wii 042

THEY



360, PC, PS3 043

PROJECT RYGAR

Wii 044

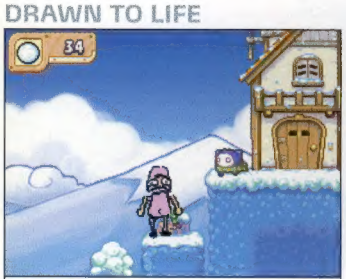
EVERYDAY SHOOTER

PS3 044

SILENT HILL ORIGINS

PSP 045

DRAWN TO LIFE

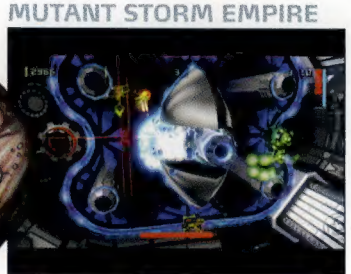


DS 046

DEMENTIUM: THE WARD

DS 046

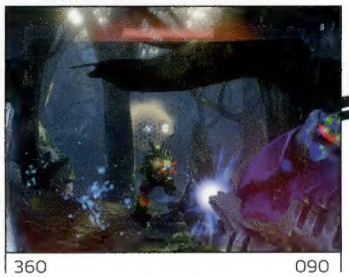
MUTANT STORM EMPIRE



360 047

Review

HALO 3



360 090

BIOSHOCK

360, PC 094

METROID PRIME 3

Wii 096

HEAVENLY SWORD

PS3 098

WARHAWK

PS3 100

DIABOLIK: THE ORIGINAL SIN

PC 102

VALKYRIE PROFILE 2

PS2 103

SPACE GIRAFFE

360 104

STRANGLEHOLD

360, PC, PS3 105

START

008 **Guadagnare giocando**
Lo shooter *Kwari* porta il freddo denaro nel mondo dei videogiochi. E forse anche nelle tasche dei giocatori

012 **I maghi di id**
Un incontro con John Carmack a QuakeCon per discutere del futuro di id

016 **Come ti costruisco la Gilda**
Jeff Strain, di NCSoft, parla dei MMOG per console e dei non-*WOW* killer

018 **Gli eroi della Develop**
Un viaggio a Brighton per godersi il mare, la pioggia e la Develop

020 **L'anno del DS**
La classifica dei 500 giochi più venduti del 2006 secondo Media Create. **Game Pro** fa parlare i numeri

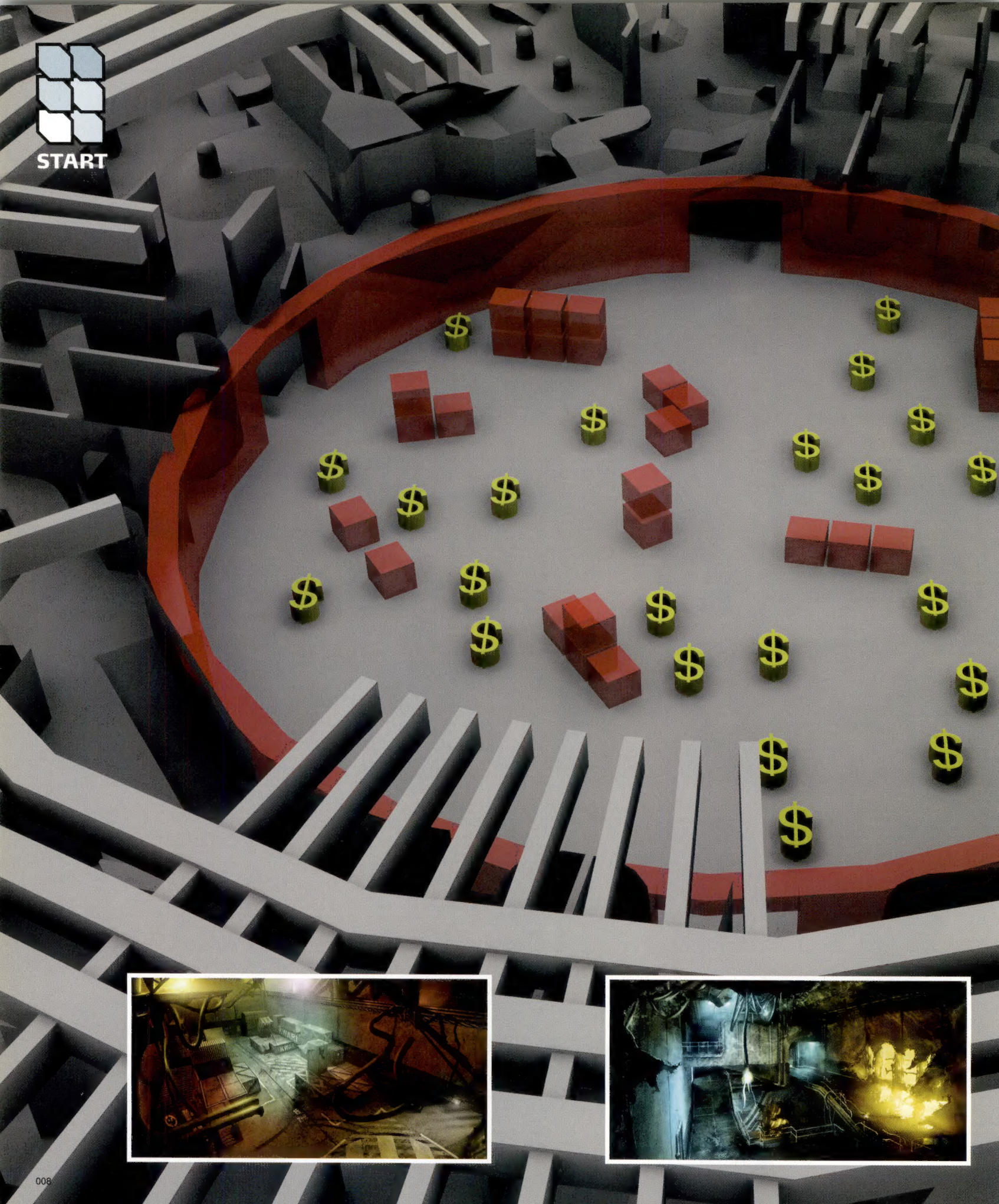
022 **Il sorpasso di FIFA**
EA si impegna per cercare di affiancarsi a *PES*. La nuova mossa è l'entrata in campo di un producer giapponese ex-Sega, Kazuya Makita, che Game Pro ha incontrato all'Hotel Straf di Milano

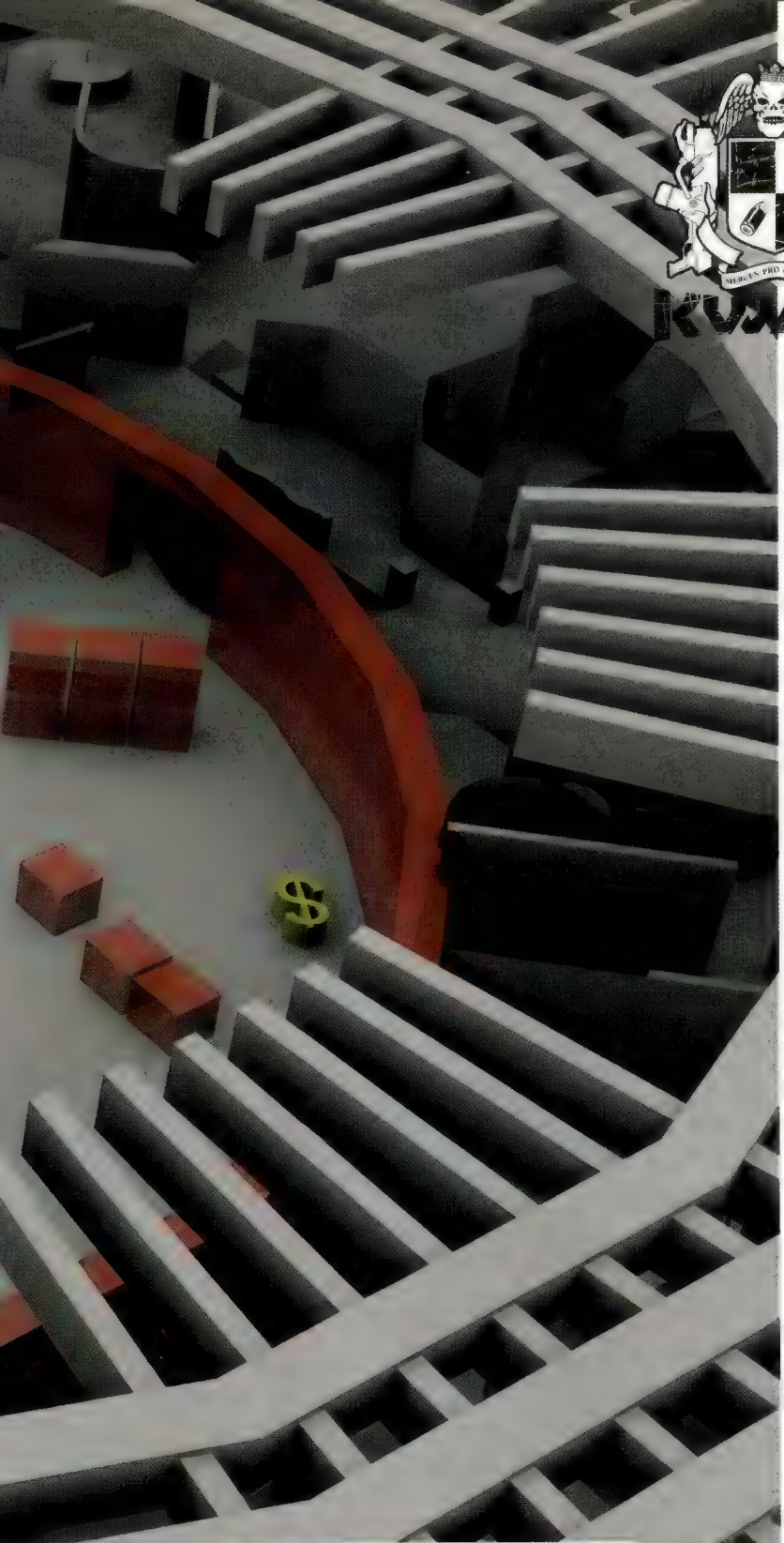
023 **Gamespotting**
I giochi reclamano la propria parte al recente Festival di Edimburgo

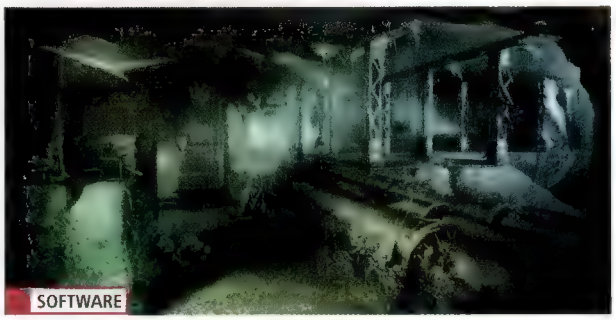
024 **Made in Italy**
Le news sull'industria italiana dei videogiochi

026 **Consigli per la lettura**
Halo e Il nostro gioco

027 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo


START





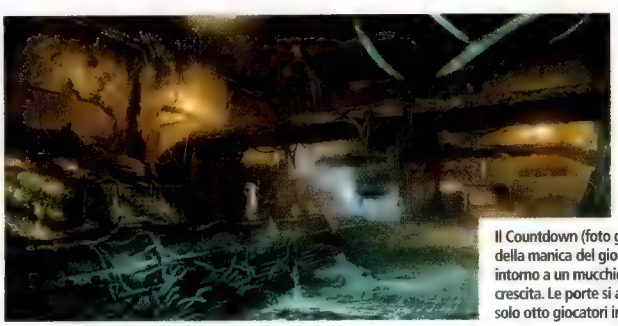
Una nuova arena per guadagnare

Un FPS che fa guadagnare fraggando potrebbe rivoluzionare il mondo dei giochi di abilità

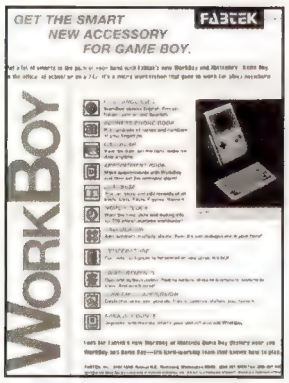
Le slot machines, il pachinko e il bingo hanno parecchio in comune, ma l'aspetto più ovvio è quello di trasformare i soldi in premi, o, il più delle volte, nel farli perdere. Ciò nonostante, tuttavia, quanta gente non resiste a continuare a inserire monete nelle malefiche macchinette mangiasoldi? A prima vista c'è parecchia differenza tra tirare una leva sperando di mettere tre ciliegie in fila, guardare le proprie monete sonanti convertirsi in una cascata di sferette d'argento o tramutare una sequenza casuale di numeri in freddo denaro, ma ciò che sta sotto a queste caratteristiche è sempre lo stesso meccanismo di condizionamento primario.

Il mix di rischio e guadagno che sta alla base di uno dei più semplici istinti dell'uomo trasforma un'esperienza piacevole in una sorta di ossessione.

Aggiungete a questa lista i giochi cosiddetti "di abilità". È di certo un eufemismo, un tentativo di allontanare dal concetto il marchio negativo dell'azzardo con le sue implicazioni morali, ma è anche una necessaria distinzione tra i tradizionali giochi d'azzardo, appunto, e quelli che hanno insieme elementi di fortuna e di abilità. In effetti, si può migliorare col tempo e la pratica in un gioco di abilità, cosa che non succederà mai, ad esempio, dannandosi davanti alla roulette, che si abbiano 80 anni o 18. Il termine stesso è diventato un palliativo per molti di questi giochi, ma ora potrebbe arrivarne uno in grado di rivalutarne il bistrattato significato. *Kwari* è un gioco che rispetterà il più basilare dei meccanismi primari di condizionamento, ma vuole anche rivoluzionare il concetto di gioco online. Tutto ruota attorno al denaro, e inserire questo concetto nel design potrebbe cambiare



Il Countdown (foto grande) è uno degli assi della manica del gioco: un muro trasparente intorno a un mucchio di soldi in rapida crescita. Le porte si aprono quando restano solo otto giocatori in ballo



Il WorkBoy di Eddie Gill, che trasformava l'originale Game Boy in un PDA, non fu mai fatto uscire nel 1991 perché si parlava dell'imminente arrivo di un Game Boy a colori. Peccato che arrivò solo nel 1998

irrevocabilmente un segmento molto specifico della popolazione dei giocatori.

In un certo senso, è tutto già successo: affermazioni simili sono già state fatte pressoché a ogni lancio di un nuovo sito di giochi che coinvolgevano l'uso dei soldi. Ma *Kwari* è interessante per il semplice fatto che è il primo FPS realizzato da zero allo scopo di giocare con i soldi, invece di essere un gioco "normale" che in più ha la caratteristica di usare il denaro.

La tecnologia che nasconde è fatta apposta per questo: è uno dei primi titoli a usare il middleware dell'australiana BigWorld Technology (codice originariamente creato per gli MMO) e ha un sistema di sicurezza che viene da LVS (che offre tecnologia a giganti dell'azzardo come William Hilland Victor Chandler) e simili. Le compagnie devono sempre mostrare le loro credenziali in fatto di sicurezza, a causa della natura diffidente dei consumatori, ma *Kwari* dovrebbe garantirla ai massimi livelli.

5000 proiettili per un semplice mitragliatore potrebbero costare circa 7 euro e naturalmente il costo lieviterà per le munizioni delle armi più potenti

Ed è anche giusto, visto che il gioco è completamente basato sui soldi. Il suo motto sarà "merces pro mortuis" ovvero "soldi per uccisioni". Le vincite saranno modeste, quando paragonate a parecchi siti che prendono delle percentuali o offrono montepremi mensili, ma il gioco stesso sarà scaricabile gratuitamente e la compagnia guadagnerà dai soldi spesi dagli utenti per comprare munizioni. Al momento non si conoscono i prezzi reali, ma pare che 5000 proiettili per un semplice mitragliatore potrebbero costare circa 7 euro, e naturalmente il costo lieviterà per le munizioni delle armi più potenti (ma comunque si potranno trovare anche in gioco). A parte le munizioni, tuttavia, tutte le altre transazioni avverranno tra i giocatori, e saranno effettuate con soldi veri.

E i soldi passeranno di mano molto rapidamente, questo è poco ma sicuro. Torniamo al discorso dei meccanismi primari: la transazione finanziaria più semplice, che è anche la più semplice interazione tra i giocatori, è il "reciprocator system". Se sparate a qualcuno, gli prendete parte del denaro; se lui spara a voi, otterrà parte del vostro. La quantità dipende dal livello di rischio che avrete selezionato all'inizio (e vi troverete a giocare con gente che ha scelto come voi). Ogni colpo è accompagnato dalla rappresentazione visuale di uno spargimento di monete che indica l'obiettivo raggiunto (più potente è il colpo, più soldi saltano in aria, così che, tanto per fare un esempio, una granata ben piazzata diventa una delizia per lo sguardo, oltre che per il portafoglio), perciò il combattimento si potrà facilmente bilanciare, se vedrete che le vostre riserve si prosciugano troppo rapidamente.

Ci saranno anche i cosiddetti "recurring accumulators", eventi che influiranno sulle vostre finanze: ad esempio, se scegliete di fuggire senza preavviso da una sparatoria comporterà una perdita di denaro: questi soldi finiranno in un montepremi che poi i giocatori potranno ottenere. Questi jackpot saranno visualizzati su schermo sotto forma di simboli del dollaro rotanti, o di sequenze di chiavi che si possono raccogliere. Lo scopo è

EDDIE GILL, creative producer, Kwari

Il creative producer di *Kwari*, **Eddie Gill**, ha un interessante passato nell'industria dei videogiochi. Le sue compagnie di software hanno prodotto giochi per case come Ocean, Activision e Konami su piattaforme dallo Spectrum al Game Boy, tra gli anni '80 e i primi '90, ma forse il suo momento da "inventore 5 anni troppo avanti" è stato quello del suo Work Boy del 1992, che doveva convertire il vecchio Game Boy in un PDA con tanto di tastiera, traduttore, mappa del mondo e perfino un modem DTMF. Abbiamo parlato con lui della genesi e degli scopi di *Kwari*.

Qual è stata l'origine del concetto alla base di Kwari?
L'idea mi è venuta nel 2000, quando ho visto Peter McDougall (al tempo GM di Nintendo Canada) parlare all'E3 e dire che "il gioco online è eccitante dal punto di vista del consumatore, ma più freddo dal punto di vista del mercato". C'era Epic che faceva *Unreal*, ma i soldi li guadagnava attraverso la vendita al dettaglio. Ho capito che l'industria non possedeva un adeguato modello di mercato, né una strategia valida. Il gioco stesso ha un approccio basilare a una tipologia ludica ormai stabilita. Io sono un giocatore, e tendo a preferire i titoli d'azione. Quando ho osservato le comunità di giocatori, ho notato che gli sparatutto erano competitivi e di alto livello. E ho pensato che questo tipo di giocatori avrebbe apprezzato il fatto di guadagnare dalla propria abilità.

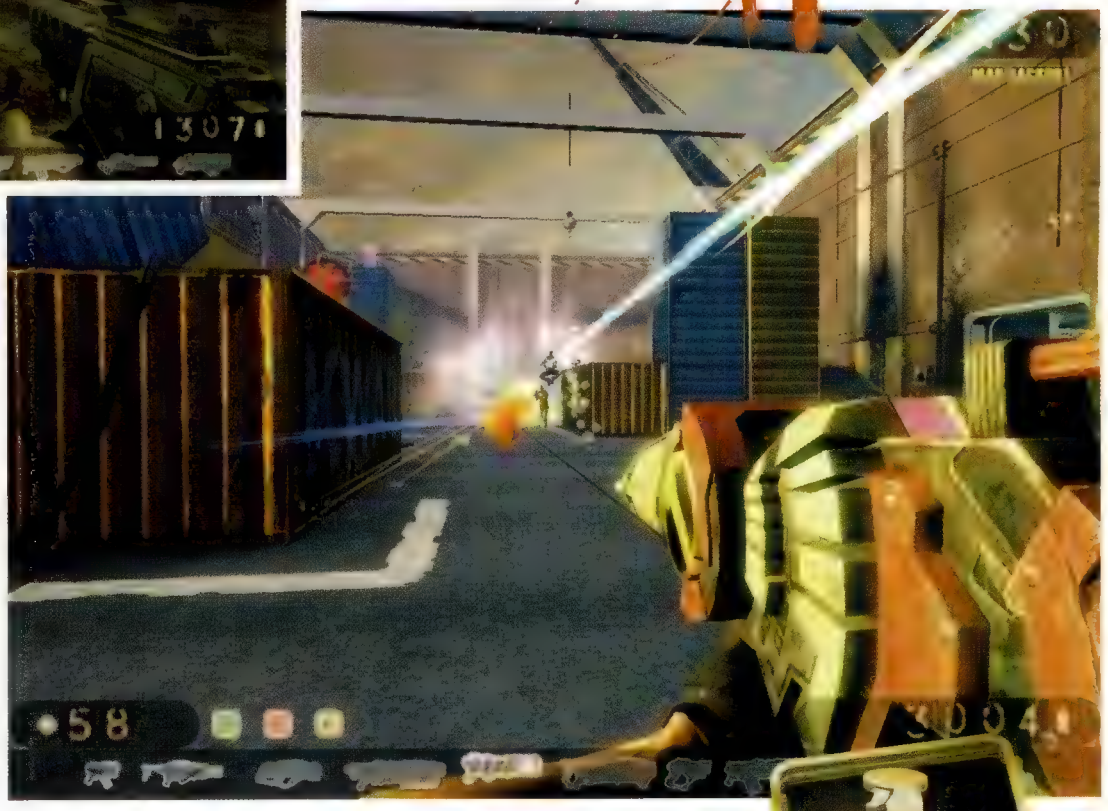
Ci sono molte ricerche nel campo della psicologia ludica, dietro a Kwari. Come sono state applicate?
Ci siamo rivolti alla psicologia del gioco quando abbiamo dovuto trovare il modo di attrarre i giocatori e mantenerli interessati, quindi abbiamo studiato i meccanismi che servono allo scopo. Ciò che abbiamo fatto è stato estrapolare i meccanismi psicologici dei giochi che la gente prova per vincere denaro, per applicarli a un gioco più competitivo. Una decisione fondamentale di design è stata quella di realizzare un titolo che non si sarebbe mai potuto definire legalmente "d'azzardo". Ci sono delle contraddizioni in corso, a causa di questa scelta. In molti giochi di abilità, e *Kwari* ne fa parte, il giocatore più bravo vince, ma questo non funziona con il denaro, perché il risultato è che pochi vincono e tutti gli altri perdono costantemente.

> Ciò che mi aspetto da Kwari, e so di sparala grossa, è che inventi il vero gioco professionale. Non parlo di professionalità in termini di abilità o tornei, ma proprio di denaro

Pensa che questo influirà sul modo in cui la gente giudicherà il gioco?
Penso a come i giocatori giudicheranno *Kwari*, e credo che lo penseranno in termini di profitti e perdite. Tradizionalmente, i giochi si sono sempre basati solo sulla gloria, ma noi eliminiamo questo concetto. Un giorno ti potrà andar bene, un altro giorno male, e magari una volta vincerai una grossa somma.

Si aspetta che sarà questo il punto di forza di Kwari?
Ciò che mi aspetto da *Kwari*, e so di sparala grossa, è che inventi il vero gioco professionale. Non parlo di professionalità in termini di abilità o tornei, ma proprio di denaro. Non stiamo prendendo un gioco tradizionale aggiungendovi l'elemento del guadagno. Quando si gioca a *Kwari*, si capisce subito che è stato realizzato intorno al denaro, perciò si gioca in modo diverso dagli altri FPS. Cambia tutto: man mano che la base di utenti crescerà, speriamo di poter raggiungere un jackpot di diversi milioni di dollari che alla fine andranno a un giocatore. Un milionario di *Kwari*. Al momento è questo l'obiettivo fondamentale, ma c'è spazio per molto altro, da ora in avanti.

A confronto con altri FPS, i colori e le forme di *Kwari* sembrano convenzionali, come se cercassero un certo livello di familiarità



raggiungere una massa critica di giocatori che possano accumulare una taglia di un milione di dollari.

Ovviamente, è ancora da vedere se questo obiettivo potrà essere raggiunto, ma aggiungere dei jackpot significa che il gioco sarà anche basato sull'esplorazione, oltre che sul combattimento.

Ma, naturalmente, sarà il combattimento il punto di forza del gioco. È bene chiarire tra l'altro che *Kwari* non è *Halo*, ma non ha neanche bisogno di esserlo. In effetti, il suo design sembra fatto apposta per renderlo uno sparatutto che la maggior parte della gente sia in grado di giocare: i controlli sono semplici e i livelli schematici. L'innovazione sta tutta nel modo in cui viene giocato.

Ogni match si compone di quattro round, i primi tre piuttosto rapidi, simili al classico deathmatch per 16 giocatori. La sensazione di gioco è quella di un classico FPS, anche se il fatto di perdere dei soldi quando si viene colpiti costringe a giocare in modo più cauto del solito: insomma, c'è molta meno voglia di caricare come pazzi in mezzo a una pioggia di granate e proiettili, semplicemente perché in questo modo si andrà a vincere meno denaro di quanto se ne perde. In aggiunta a questo, abbiamo la comparsa di una "Pillola", verso la fine di ogni round, che è essenzialmente un contenitore con i soldi dei "recurring accumulators". I giocatori si muovono e sparano normalmente, quando lo prendono, ma la loro posizione è sempre visibile sullo schermo degli altri partecipanti: ci sono due premi in denaro, uno per chi riesce a tenere con sé più a lungo la pillola, uno per averla con sé alla fine del round. Quando compare, parte anche una musica rock (più forte per il giocatore che detiene la pillola, ma che si alza di volume quando non ne siete in possesso e vi avvicinate ad essa) e i giocatori iniziano a raccogliersi. È un crescendo più di ogni altro, e funziona alla perfezione.

A breve distanza, il lanciafiamme è molto remunerativo per il fortunato che lo imbraccia. Le monete che l'altro giocatore sta perdendo sono un indicatore puramente grafico e non hanno alcuna presenza fisica nel gioco

In termini di novità, comunque, *Kwari* lascia per ultimo il suo vero asso nella manica: il Countdown, cioè il quarto round di ogni match. È ambientato in una struttura a ciambella, il cui "buco" è un'arena chiusa e trasparente, mentre l'anello è un complesso dedalo di corridoi che si possono distruggere. Quando il Countdown inizia, 64 giocatori vengono fatti comparire in posizioni casuali e hanno pochi secondi per muoversi prima che la sparatoria cominci. Comunque, mentre le pareti crollano e il numero di giocatori diminuisce, un contatore di soldi sullo schermo aumenta sempre più: infatti, in questa modalità di gioco tutto il denaro finisce nell'arena chiusa. Quando i 64 si riducono a otto, l'arena si apre.

Con le sue idee innovative, che ridisegnano il concetto dell'FPS, e il modello basato sui guadagni che c'è dietro, *Kwari* potrebbe rivelarsi davvero interessante. Naturalmente, l'ingrediente magico è proprio il denaro, e finché i giocatori non cominceranno a investirci davvero, tutte le previsioni sul suo conto restano premature. Di certo c'è dell'oro nelle miniere del gioco online, ma a questo stadio del suo sviluppo, a volte le miniere si sono rivelate tombe. *Kwari* sembra avere le carte in regola per funzionare più di altri giochi del suo genere, anche se il successo o il fallimento della sua meccanica basata sull'abilità potrebbe sempre essere soggetto ai capricci della crudele dea che vi si cela dietro: la fortuna.

Newswire

Votate votate votate

I Golden Joystick Awards celebrano il loro 25° anniversario, quest'anno, e le nomination sono state finalmente decise. Con i voti del pubblico, ci sono state alcune sorprese: per il Gioco Online dell'Anno concorrono ovviamente le espansioni di *WOW* e di *Eve Online*, ma il gioco su console si divide tra gli estremi di *Gears of War*, *Resistance: Fall of Man* e perfino *Mario Strikers*. Il premio GOTY non riserva grandi imprevisti, anche se è piacevole vedere tra i concorrenti *Company of Heroes*, ma la scelta è vasta, da *Test Drive Unlimited* a *LOTR Online*. Si può votare nel sito www.goldenjoystick.com e i premi saranno assegnati il 26 ottobre.

I maghi di id

Una nuova serie, vecchi marchi storici e tecnologie rivoluzionarie: abbiamo incontrato John Carmack a QuakeCon per scoprire il futuro di id

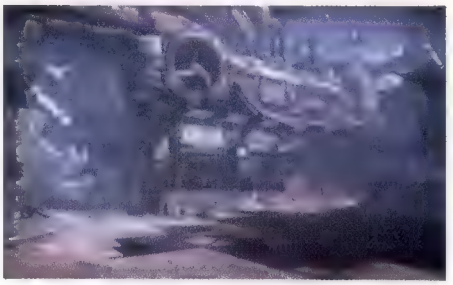
La keynote di John Carmack, che copriva argomenti che spaziavano dal controllo degli shuttle via Wi-Fi all'utilizzo della struttura economica di Apple per risolvere il lag, è stata accolta entusiasticamente

Id Software è una delle compagnie più rappresentative dell'industria videoludica. Non solo era sulla cresta dell'onda della scena PC nei primi anni '90, ma ha evoluto il videogioco su PC tecnologicamente, finanziariamente, esteticamente e culturalmente. L'impatto di questo studio non è un'iperbole, ma un dato di fatto.

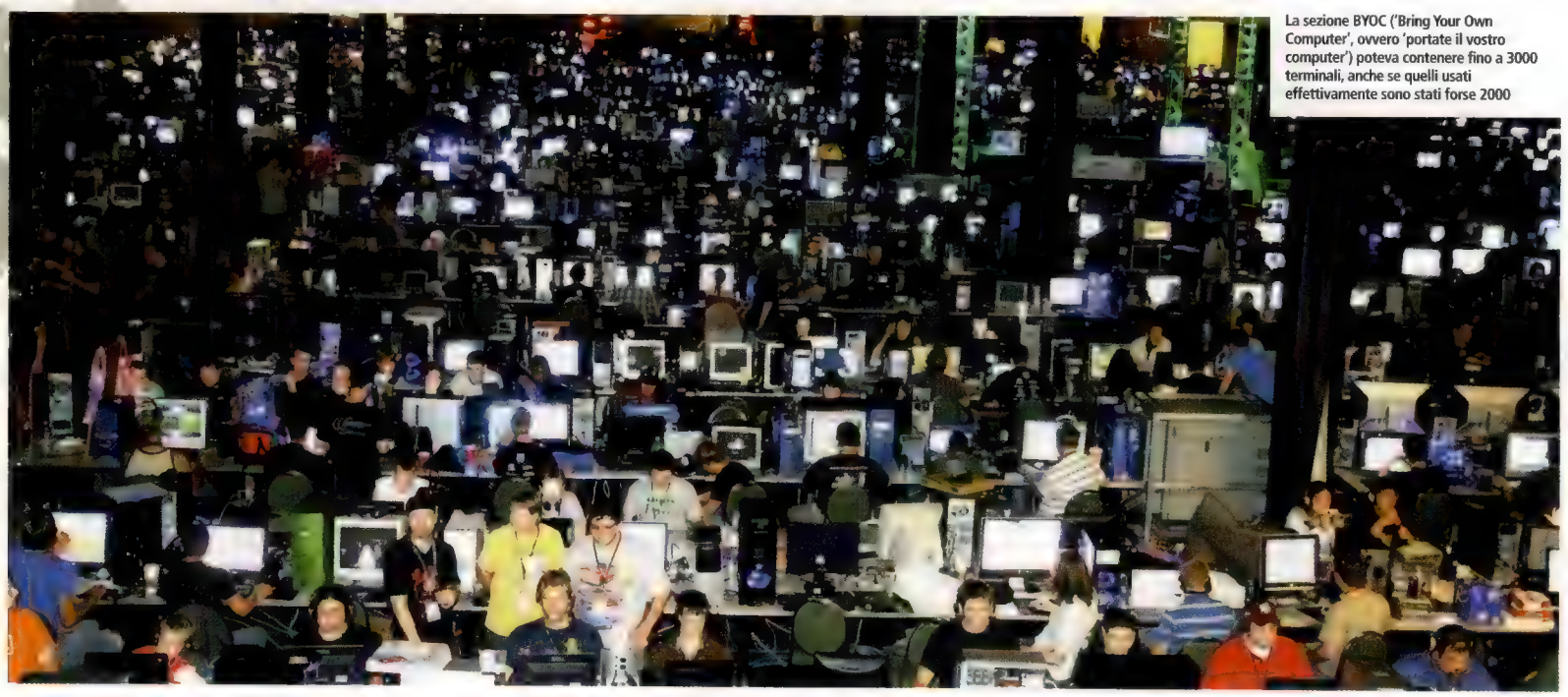
In una compagnia che ha ormai compiuto sedici anni, comunque, le cose cambiano. E id Software non fa eccezione. Il contrasto tra l'id passata e quella presente era vivido al QuakeCon di agosto, l'evento annuale della compagnia che attira i fan di tutto il mondo su una scala che inizia a ricordare la scena demo scandinava.

In un grande hotel di Dallas, nel Texas, qualcosa come 7.000 fan si sono radunati per quattro giorni e quattro notti a giocare beta di ***Quake Wars: Enemy Territory*** bevendo al contempo bibite alla caffeina. A parte i tornei, i premi e le pizze, e oltre agli espositori che mostravano la nuova generazione di componenti PC, sono tutti venuti a vedere la keynote di **John Carmack**, CTO e ultimo co-fondatore rimasto.

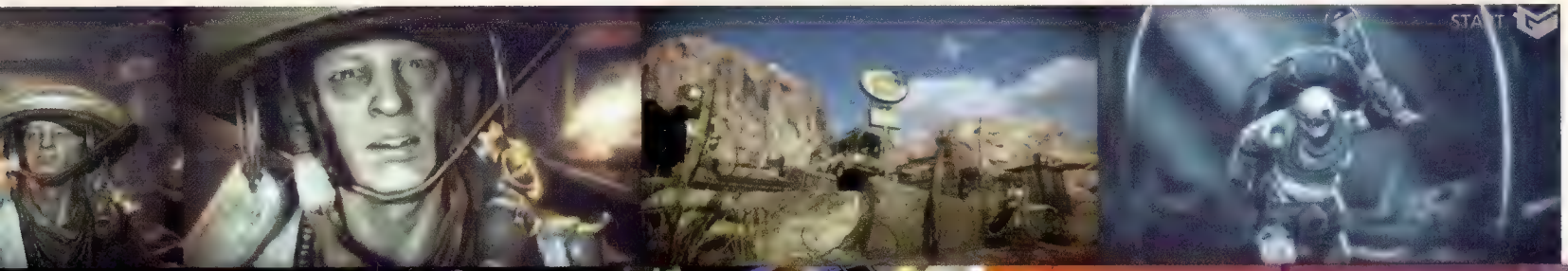
Questo discorso, conosciuto come 'Carmack's Talk', viene portato avanti estemporaneamente per ore su tutta una gamma di argomenti tecnici, con dettagli sui piani di id, sul mondo dei giochi, sulla grafica e persino sulla costruzione di razzi amatoriali. Il tono di Carmack sembra avere un che di robotico, ma le sue orazioni riescono sempre ad essere stranamente ipnotizzanti, anche per il suo entusiasmo per le minuzie tecnologiche. Il risultato è che a QuakeCon riesce a mantenere l'attenzione di un pubblico che sostanzialmente non capisce nulla dei tecnicismi della programmazione e delle procedure di sviluppo a cui costantemente si riferisce.

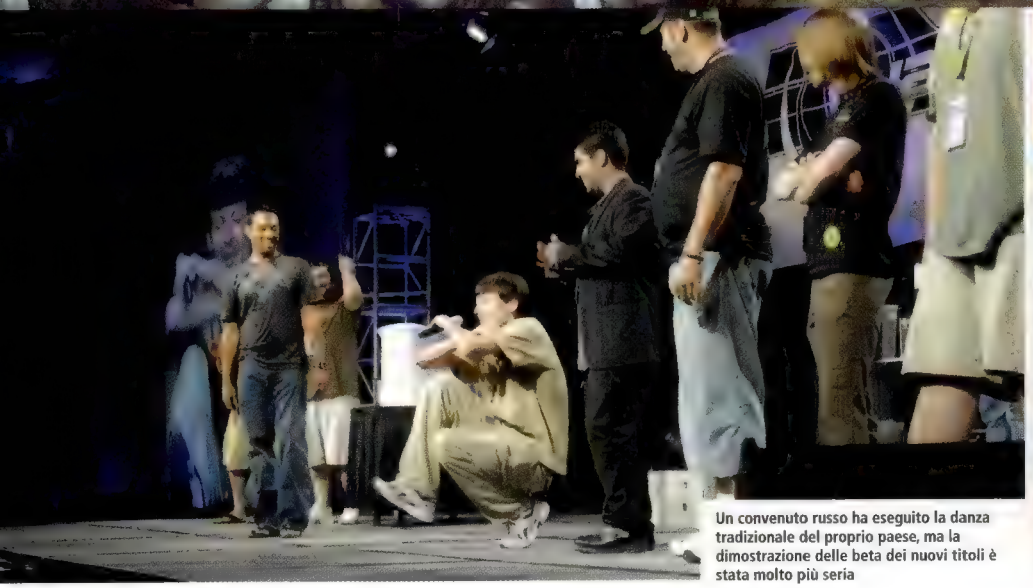


Una scenografia ispirata a *Rage*, il nuovo IP di id (in alto, sequenze dalla demo in tempo reale). Le sue aspirazioni al di là dei luoghi comuni da FPS lo rendono il progetto più ambizioso



La sezione BYOC ('Bring Your Own Computer', ovvero 'portate il vostro computer') poteva contenere fino a 3000 terminali, anche se quelli usati effettivamente sono stati forse 2000





Un convenuto russo ha eseguito la danza tradizionale del proprio paese, ma la dimostrazione delle beta dei nuovi titoli è stata molto più seria

L'anno precedente Carmack aveva detto cose sorprendenti: che lo sviluppatore PC per eccellenza si sarebbe spostato su un approccio totalmente multipiattaforma, una politica iniziata con ***Doom 3*** e seguita dall'annuncio delle varie versioni di ***Quake Wars: Enemy Territory***. Non più solo sparatutto in prima persona per id: si vociferava che la sua nuova creazione avesse telecamere in terza persona ed enormi aree esterne. Aveva poi detto che la grafica pura aveva ormai raggiunto il punto discendente della resa, e che il design stava diventando la parte importante dell'equazione. C'è stato, di fatto, un momento surreale in cui è sembrato che id Software, casa della tecnologia, stesse dicendo: 'il design è la legge'. Si intravedeva l'inizio di un cambiamento all'interno della compagnia, ma era difficile identificarlo.

"È divertente che attualmente id sia una specie di fondazione", ci dice Carmack durante un'intervista condotta sullo showfloor di quest'anno. "Sedici anni fa eravamo un gruppetto frammentario di gente che faceva cose fuori dalla norma. Molti ora guardano a id come a una grande società. È divertente essere passati per tutto questo, ma la verità è che siamo ancora uno studio indipendente: siamo noi che delineiamo il nostro destino".

L'entusiasmo del pubblico rende QuakeCon un'esperienza molto più chiassosa di altre conferenze

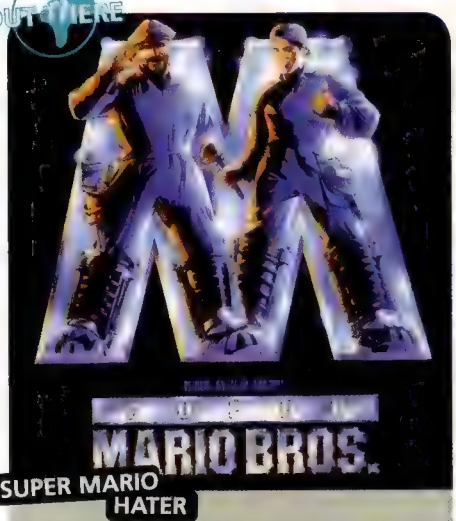
Mettendo piede in una stanza per le demo, si nota un lungo tavolo contro il muro in fondo. Su di esso poggia un Apple collegato a un grosso schermo piatto. C'è poi un PC ad alte prestazioni collegato a un altro schermo identico, e ancora un Xbox 360 e una PlayStation 3. Ogni setup mostra lo stesso mondo di gioco, e tutti girano sulla stessa build del gioco, che poi sarebbe ***Rage***, il nuovo titolo di id che era stato presentato sotto forma di breve frammento durante una demo tecnologica all'Apple World Wide Developers Conference di quest'anno.

> **"È divertente che attualmente id sia una specie di fondazione. Sedici anni fa eravamo un gruppetto frammentario di gente che faceva cose fuori dalla norma"**

Solo ora il trailer completo è disponibile. L'audio attacca con una strimpellata alla chitarra. Una mosca rumorosa e dettagliatissima appare nel centro dello schermo e schizza via, mentre la telecamera la segue e le percussioni battono. La mosca viene poi afferrata da uno strano uomo con un elmo sulla testa, che diventa il centro dell'attenzione, si avvicina per sbirciare e infine parla: "So cosa vuoi, uomo dimenticato, ma debbo dirti che la strada davanti a te è ancora lunga". La scena entra in dissolvenza su auto che gareggiano in canyon deserti e un ardito taglio su umanoidi deformati che attaccano brutalmente il giocatore. Poi appare il logo, rosso acceso su sfondo nero: ***Rage***.

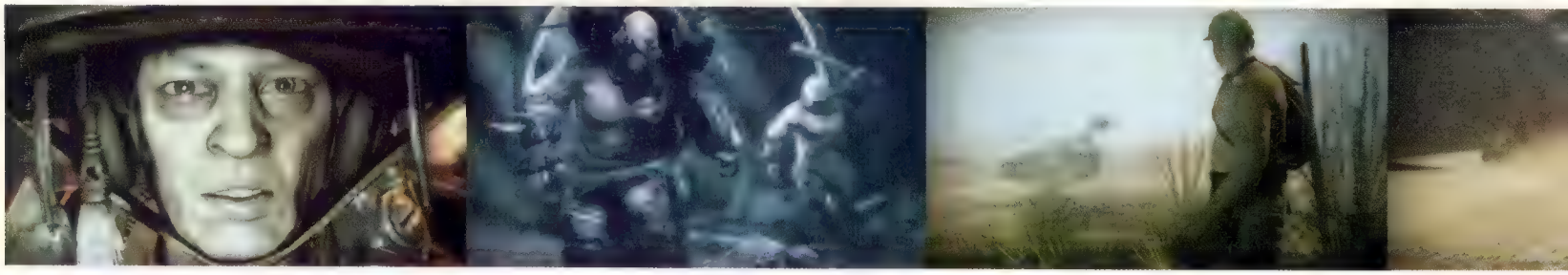
"Questa è ovviamente una deviazione dai giochi che id realizza di solito", inizia Carmack. Era tempo di provare qualcosa di nuovo. "Ci vuole sempre del fegato per creare un gioco multipiattaforma tripla A basato su un nuovo IP". Lo sviluppo prolungato di ***Quake Wars: Enemy Territory*** è un buon esempio delle difficoltà che incontrano gli sviluppatori nel

OUTTHERE



SUPER MARIO HATER

Un'intervista su The Guardian conferma qualcosa che si sospettava da tempo dell'idraulico preferito da tutti: dietro quei baffi si cela una bocca assai... sboccata. A proposito della sua vita e del suo metodo, l'attore Bob Hoskins non riserva parole troppo gentili alla sua esperienza nel film Super Mario Bros. "È stato un fottuto incubo", ricorda. "Tutta quell'esperienza fu un incubo. Alla regia c'era un team formato da marito e moglie la cui arroganza veniva fraintesa per talento. Dopo qualche settimana il loro stesso agente disse loro di andarsene dal set! Che fottuto incubo. E che fottutissimi idioti! Vediamo se un altro film tratto da un videogioco riuscirà a generare un simile odio in qualche distinto attore britannico. Non è possibile, credetemi: si è già toccato il fondo". Tre parole, Mr. Hoskins: Ben, Kingsley, Bloodrayne.



I giochi mobile di id hanno ricevuto una certa enfasi in qualità di elementi chiave della futura strategia, e non sono mancati attacchi acidi all'adattabilità dell'iPhone

tentativo di conseguire quella necessità economica che è creare videogiochi per più piattaforme. Nel caso di ***Quake Wars***, quattro compagnie sparse in tutti gli angoli del globo stanno lavorando alle varie versioni sui diversi sistemi, che si stanno dimostrando tanto frustranti quanto costose. La tecnologia con cui id intende saltare questo ostacolo è chiamata id Tech 5, ed è progettata per girare fluidamente su PS3, 360, PC e Mac. Ciò permetterà a id di programmare il gioco e farlo uscire su tutte le piattaforme senza la seccatura dei tempi d'attesa per i porting. "Ed è una grande impresa", fa notare Carmack.

"Un artista potrà fare ciò che vuole con le superfici e avere impatto zero sulla performance e la stabilità del gioco. E questo è importantissimo"

Id Tech 5 impiega tra l'altro la MegaTexture, che consente di utilizzare una singola, enorme texture piatta per mura, terreno e altre superfici in ogni ambiente. Ciò viene caricato estemporaneamente dal disco all'occorrenza, ed è in contrasto all'usuale tecnica di costruire un livello con varie texture precaricate. Il fatto cruciale è che ciò migliora il processo creativo degli artisti, che possono così editare e sviluppare le texture senza disturbare lo sviluppo del resto del gioco. "Un artista potrà fare ciò che vuole con le superfici e avere impatto zero sulla performance e la stabilità del gioco. E questo è importantissimo", dice Carmack.

Ugualmente amichevole nei confronti degli artisti è idStudio, che fornisce un insieme di tool per la creazione di scenari. "È in molti sensi il sogno di ogni artista: il mondo è una tela bianca e si può semplicemente lavorarci sopra", predica Carmack. Richiedendo loro semplicemente di capire pochi, esigenti dettagli tecnici, le limitazioni del sistema e il budget per le risorse, Carmack spera che idStudio attragga una gamma di artisti differenziata. "Il che, nella nostra industria, è qualcosa che ci serve". Carmack spera di vedere qualcosa di simile a Hollywood, in cui gli studio assumono 50 pittori di matte per volta, una caratteristica che potrebbe permettere esportazioni del codice più facili. "Non siamo ancora riusciti a farcela nell'industria dei videogiochi perché tutto è troppo strettamente connesso".

Non solo la tecnologia è notevole: id spera di concederla in licenza ad altri sviluppatori, come è accaduto con altri engine negli scorsi anni. L'engine di ***Doom 3*** potrà essere stato usato una sola volta con ***Prey***, mentre altre case sceglievano l'Unreal Engine 3, ma recentemente id ha assunto un nuovo direttore dello sviluppo commerciale, Steve Nix, che non crede irragionevole ipotizzare una trentina di licenze per id Tech 5: una svolta che potrebbe mettere sul chi vive anche Epic.

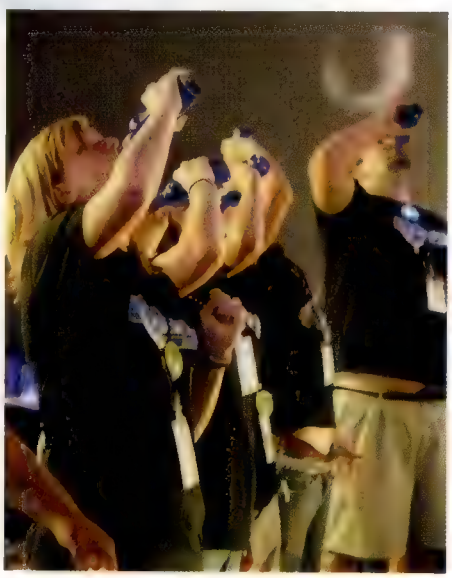
A supporto degli alti costi per la creazione di ***Rage*** interviene peraltro la continuata strategia secondo cui id continua a sviluppare titoli di minor portata per altri formati, come il suo adventure RPG per mobile ***Orcs & Elves***, che presto vedrà un seguito su Nintendo DS e i cui costi si aggirano attorno ai 360.000 euro. Ora il franchise è pronto ad una nuova scalata. "Forse la prossima sarà una versione Wii con una bacchetta magica", immagina Carmack.

Un altro importante cambiamento è l'incorporazione di un secondo team nel tentativo di accrescere l'organico a 30 persone. Questi svilupperanno ***Quake Zero***, una versione browser gratuita di ***Quake Arena*** supportata unicamente dalla pubblicità. Una volta guadagnata esperienza, il secondo team utilizzerà id Tech 5 per una nuova versione di ***Quake Arena***. "In tutti questi anni sono stato irremovibile sul mantenere la compagnia più

Newswire

Il prezzo di Xbox 360

Dopo aver negato i recenti rumour, Microsoft ha annunciato il mese scorso gli ampiamente previsti tagli di prezzo negli USA e in Canada. Il taglio americano, sincronizzato con l'uscita di *Madden NFL '08*, porta il prezzo della versione Premium a 350 dollari (250 euro) e della core a 280 dollari (200 euro), mentre il prezzo del nuovo modello Elite sarà sui 450 dollari (325 euro). L'edizione speciale a tiratura limitata per *Halo 3* sarà disponibile al prezzo di 400 dollari (290 euro), con un controller wireless in stile, un HD da 20 Gb, un headset e un kit Play and Charge inclusi nella confezione. In Canada, i modelli Premium scenderanno a 400 dollari canadesi (275 euro), i Core a 300 (200 euro) e gli Elite a 500 (340 euro), mentre l'edizione speciale di *Halo 3* sarà disponibile anch'essa a 500 dollari. Non è stato annunciato alcun taglio per l'Europa, ma potrebbe essere la mancanza di entusiasmo per *Madden* a spiegare questa negligenza.



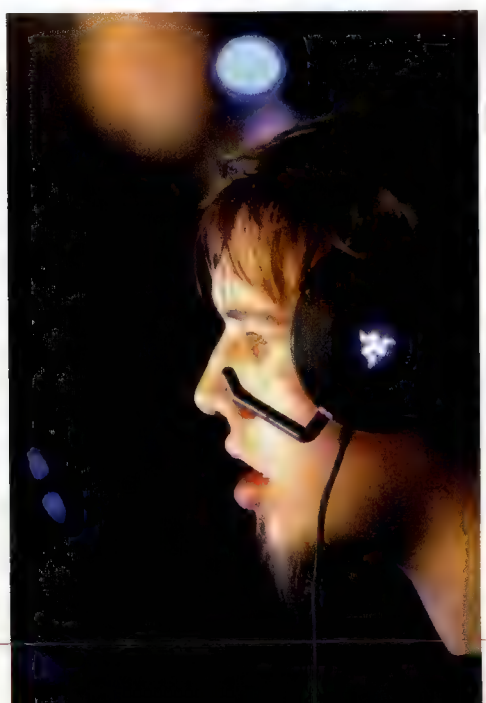
I presenti al QuakeCon non avevano bisogno di essere persuasi a trangugiare la bevanda che sponsorizzava l'evento. I benefici sono chiari, dopotutto

Pare che tutto questo fosse 'tenuto assieme a stento', il che avrà reso quei candelieri affatto pericolosi, ma al momento dei discorsi principali la sala era piena e gli annunci si sono dimostrati degni dell'attesa. Uno per tutti: id sta considerando di implementare avatar customizzabili in un nuovo sparatutto ad arene

piccola possibile", ammette Carmack (la crescita è stata di soli due impiegati l'anno). Dice poi che si è trattato di una decisione difficile, ma necessaria perché id continuasse a realizzare tutti i giochi che desidera.

Poco prima della keynote al QuakeCon, alcuni impiegati di id stavano affrettandosi a sistemare la presentazione a diapositive all'ultimo momento. "Questa roba si tiene assieme con lo sputo", ha sottolineato Todd Hollenshead, CEO della compagnia. Quando però è salito sul palco poco dopo, tutto è andato a perfezione. E i fan sono stati felici di apprendere che quasi tutti i vecchi titoli id, da ***Commander Keen*** a ***Doom***, da ***Hexen*** a ***Quake***, sarebbero stati resi disponibili per i PC attuali tramite Steam. Con l'annuncio di un nuovo titolo e la dimostrazione che la compagnia gode di basi solide, il pubblico ha lasciato lo show entusiasta. Id non occuperà più il suo ufficio nella famigerata Suite 666, e lo staff di id non è più composto da ventenni. Ciò che comunque rimane uguale è il fascino che Carmack prova per le nuove tecnologie. "Tutto arriva a ondate", dice. Possiede già un piano giochi per la direzione che id Software vuole intraprendere per le tecnologie di prossima generazione, anche se si tratterebbe di un gioco lontano sei anni dalla sua pubblicazione.

E anche se id Software ha fatto grandi cose nella storia dei videogiochi, al momento Carmack è completamente concentrato sul futuro. "Non passo molto tempo a pensare alla storia e al passato delle cose. Molti si sorprendono di quanto poco mi importi della storia. Ma sto veramente pensando solo a quello che stiamo facendo in questo momento. Ed è così che va praticamente per tutti gli aspetti della mia vita", conclude prima di aggiungere: "l'età dell'oro è ora".



Varie cerimonie di premiazione e annunci hanno avuto luogo durante l'evento, ma niente ha superato Carmack, che ha parlato di brevetti, di mobile gaming, di Java e persino di alcune decisioni di id

Tutti gli annunci di id

Altri sparatutto da tenere d'occhio

Il film di Return To Castle Wolfenstein
Scritto da Roger Avary (Pulp Fiction, Beowulf) e prodotto da Samuel Hadida (Silent Hill, Resident Evil)

Il nuovo Wolfenstein
Ancora nessun dettaglio, ma id, Raven e Threewave collaboreranno al prossimo capitolo della serie

Steam
Il retrocatalogo di id è ora disponibile, ottimizzato per i PC attuali, sul servizio di digital delivery di Valve

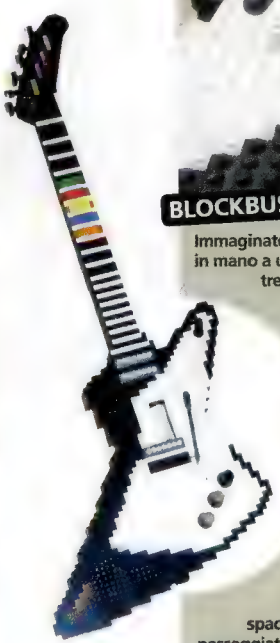
Quake Zero
Versione moderna di *Quake Arena* creata per girare su browser, completamente gratuita e finanziata dalla pubblicità: è in arrivo

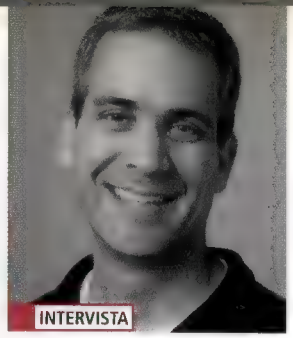
Quake Arena Arcade
Uscirà su Xbox Live Arcade

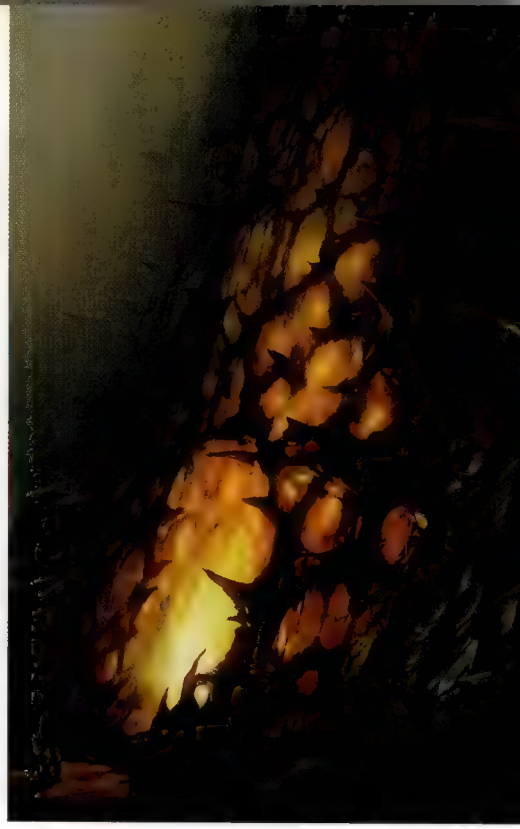
OUT THERE

BLOCKBUSTER!

Immaginatevi gli Spinal Tap con una cosa del genere in mano a uno dei loro concerti. Lungo circa una trentina di centimetri in più dell'originale RedOctane, il primo controller per *Guitar Hero* in Lego non solo include la tracolla, ma anche un interno perfettamente funzionante. Il creatore, un poster anonimo di TechEBlog.com, dice di aver modellato la sua bestia su una Gibson Explorer aggiungendo 'un battipenna extra-large per stile'. Non è il primo tentativo di costruire una replica di controller con dei mattoncini di plastica, ma pochi altri conservano la funzionalità dell'originale. Come poi funzioni è tutto da vedere (supponiamo male), ma quantomeno spaccarla sul pavimento dovrebbe essere una passeggiata, anche se con la capacità mutilatoria di una bomba a frammentazione.







Come ti creo la Gilda

Il designer di *Guild Wars* parla della fragilità dei concorrenti di *WOW* e della realizzazione di MMO per console

Jeff Strain (sopra) è uno dei fondatori di ArenaNet di NCsoft, la casa di sviluppo dietro all'MMO gratuito *Guild Wars*. In passato impiegato in Blizzard, è stato il capo sviluppatore di *World of WarCraft*, e recentemente è stato in Europa per presentare *Eye of the North*, una nuova espansione di *Guild Wars*. Lo abbiamo incontrato per parlare di come è cambiata la scena degli MMO dalla prima uscita di *Guild Wars*, e della politica di coinvolgere i giocatori nello sviluppo dei titoli.

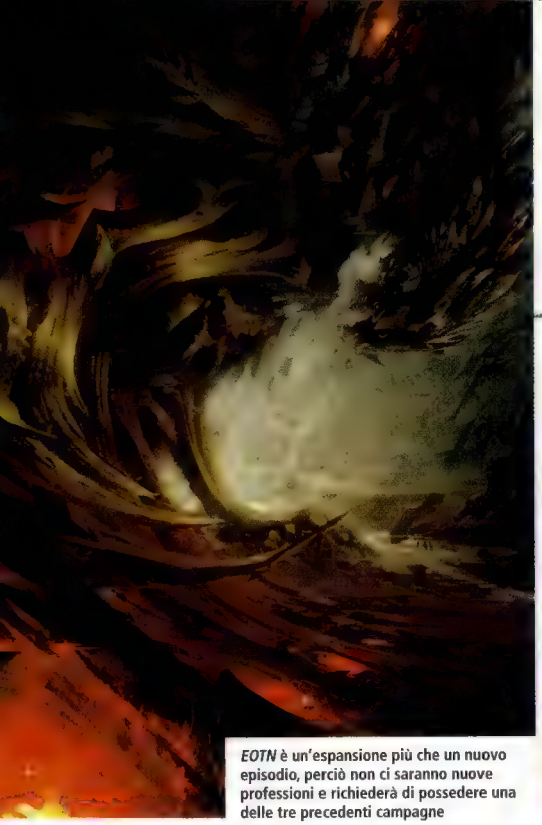
Che ruolo ha avuto e ha il feedback dei giocatori, nel modo in cui *Guild Wars* si è evoluto?
Facciamo molta attenzione a cosa dicono i nostri utenti, ma è necessario farlo sempre con un po' di giudizio. Noi siamo quelli che devono garantire la longevità del gioco sul lungo periodo. A volte dobbiamo prendere decisioni che potrebbero far pensare che non ascoltiamo i giocatori, ma invece lo facciamo, e calcoliamo ogni cosa sulla lunga distanza.

Giochi come *Eve Online* hanno dato modo agli utenti di influire sul loro sviluppo. Come vi ponete rispetto alle richieste di cambiamento da parte dei giocatori?
È una questione delicata. Penso che il fattore più importante sia che bisogna stabilire visibilmente che li ascoltiamo. Non sempre si può agire come alcuni vorrebbero, o prendere decisioni che accontentino tutti. Ma se i giocatori hanno la certezza di essere per lo meno ascoltati, allora avvertono una forma di rispetto da parte nostra, che ci permette anche di prendere decisioni con cui non tutti sono d'accordo.

***Guild Wars* è nato come tentativo di risolvere alcuni dei problemi degli MMO. Come ritenete che le cose siano cambiate, da quando è uscito per la prima volta?**
Eravamo preoccupati da due trend. Il primo era il modello di mercato. C'era la certezza, da parte dell'industria, che dopo il successo di *EverQuest* il futuro fosse nei giochi a pagamento, con l'idea che bastasse mettere online un gioco e cominciare a spillare soldi alla gente. Noi non eravamo d'accordo. Certo, ci sono grandi giochi a pagamento, ma non volevamo vedere un mondo in cui tutti credessero ciecamente che il gioco online fosse così e basta. Penso che abbiamo anche avuto abbastanza successo, nel cambiare questa concezione.

Abbastanza successo? Non pienamente?
Okay, *Guild Wars* ha avuto un enorme successo per noi ed è stato realizzato per essere gratuito. Sì, non

Mirato per i giocatori che hanno raggiunto il livello 20, *Eye of the North* non avrà un tutorial e garantirà 150 nuove abilità, 40 nuove armature, dieci eroi e svariati oggetti collezionabili, armi e titoli per i personaggi. Molti elementi sono stati decisi in base alle preferenze dei fan



EOTN è un'espansione più che un nuovo episodio, perciò non ci saranno nuove professioni e richiederà di possedere una delle tre precedenti campagne

L'espansione farà proseguire la storia iniziata con la prima campagna di *Guild Wars, Prophecies*, e presenterà tre nuove razze non giocabili, in tre nuove regioni

abbiamo un esercito di master che girano per il mondo ad aiutare i giocatori, ma il gioco sa farne a meno. Ora, nel 2007, se qualcuno annuncia un gioco online a pagamento, i giocatori vogliono sapere cosa avranno in cambio dei loro soldi, e questa consapevolezza è cresciuta anche grazie a *Guild Wars*. La nostra seconda preoccupazione era una percezione di 'ristagno' nel design degli MMO. Volevamo risvegliare la scena e mostrare al pubblico che gli MMO non dovevano per forza seguire la formula di *EverQuest*. Io personalmente spero che nei prossimi cinque o dieci anni gli sviluppatori imparino da noi e da altri e tendano a esplorare nuovi campi e modelli di gioco. Per esempio, stiamo assistendo alla nascita di una compravendita di oggetti virtuali e i primi esperimenti con la pubblicità.

Molte di queste idee vengono dalla Corea, vero?
Sì, e nutro molto rispetto per questa nazione. Ma anche sul fronte del design, vorrei che la gente chiedesse e si aspettasse qualcosa di diverso dagli sviluppatori, senza mai accontentarsi di concetti e meccaniche già visti mille volte.

***Age of Conan* sta sperimentando nuove forma di combattimento. Ci sono altri segnali di idee innovative in giro?**
Credo di sì. Alcuni giochi stanno tentando nuove strade: *Conan* ne è un buon esempio. Un altro è *Tabula Rasa*. Naturalmente, progetti come questi valgono molti milioni di dollari ed è necessario prendere decisioni intelligenti. Io per esempio non mi fiderei di un MMO horror. Ciò che fa funzionare questo genere sono le dinamiche sociali e le grandi comunità, perciò ridurre l'interesse a una nicchia di fan sarebbe deleterio.

Per avere successo, è necessario differenziare i giochi dal modello di *World of WarCraft*?
Per come la vediamo noi, l'80 o il 90 per cento dei creatori di MMO descriverebbe il suo gioco come '*WOW* killer'. Ma a me viene solo da scuotere la testa, perché sarà Blizzard a realizzare il *WOW* killer. Non è bene mettersi nella posizione di inseguire il pezzo grosso del momento. Bisogna invece crearsi i propri spazi e innovare. Se anche uno sviluppatore riuscisse a creare il suo *WOW* killer e lo facesse uscire in contemporanea a quello di Blizzard, avrebbe già perso. Bisogna fare qualcosa di diverso, invece.

"L'80 o il 90 per cento dei creatori di MMO descriverebbe il suo gioco come '*WOW* killer'. Ma sarà Blizzard a realizzare il *WOW* killer. Non è bene mettersi nella posizione di inseguire il pezzo grosso"

NCSoft considera la PlayStation 3 sua console di elezione. Perché Sony?
Sony ha tirato fuori il meglio. Praticamente, ha capito ciò che stiamo dicendo da tempo, e cioè che non sono i giochi, ma i servizi quelli che contano. Come sviluppatori, non possiamo finire in una situazione in cui la nostra capacità di offrire ai giocatori nuovi contenuti, a pagamento o gratuitamente, viene menomata dalla necessità di chiedere a qualcun altro di distribuire il prodotto del nostro lavoro. Sony ha compreso che gli MMO e le loro espansioni funzionano diversamente dall'idea di mettere un disco dentro a una scatola e venderlo in un negozio. Quindi, ben venga il suo concetto di distribuzione online e il fatto che dica che questo è il futuro del videogioco.

Microsoft lo fa di meno?
La mia è solo una supposizione, ma non posso sbilanciarmi. Sony intanto l'ha fatto.

IL SITO DEL MESE

Senza dubbio ispirata o colpita dalla crescita di Webkinz, Club Penguin e Nicktropolis, Aardman Animations ha lanciato il suo personale mondo virtuale su browser per bambini. Si chiama WebbiWorld, è sviluppato in collaborazione con il WWF e offre la solita scelta modulare di giochi, applicazioni e chat mentre cerca di attirare l'attenzione sui temi della difesa dell'ambiente. Splendido nel design, ha una popolazione di buffi personaggi in 3D che usano i moduli preferiti dei giocatori per creare psichedelici ambienti di 'WebbliStaks'. L'ufficiale di sicurezza di WebbliWorld, Alfonso, aiuta i bambini a capire i meccanismi della vita in questo incredibile mondo. Da notare che Alfonso "non lascia mai casa senza i suoi baffi rinforzati e il suo elmetto a prova di cemento".

SITO:
WebbliWorld
URL:
www.webbliworld.com

SOUND BYTES

"In pratica, siccome il numero di unità vendute non è stato alto come speravamo, la perdita è stata migliore della nostra aspettativa iniziale"
Il dirigente finanziario di Sony, **Nobuyuki Oneda**, tenta un punto di vista ottimistico sulle vendite sotto la media di PS3

"Quelli del governo sono come chiunque altro. E per quanto mi riguarda, più questo sarà vero più sarò in grado di rappresentare la gente del Guam. Spero solo di ottenere exp firmando tutti i documenti del governo e salire fino al livello 70"
Il senatore del Guam **Ray Tenorio** si rivela giocatore di una Principessa Nana di livello 70

"Prima del meeting, ti ho istigato un po', perché ne stavamo discutendo. Hai detto che non pensavi sarebbero andati fino in fondo, e che avresti dovuto calarti un po' le brache"
Tim Rance, CTO Lionhead, ricorda a Peter Molyneux le tattiche che usava un tempo per negoziare con EA

"Mario e ogni altro gioco da allora ha monete d'oro sparse ovunque... e questo soddisfa l'istinto di cercare premi e spinge a continuare a giocare. In effetti penso che non sia etico. Continua a farti giocare, un chiaro segno del fatto che il gameplay centrale non è abbastanza soddisfacente, e quindi si stanno ingannando i giocatori"
Ehi, Miyamoto, lo sviluppatore indipendente **Jonathan Blow** ha un problema con le cose che fai

"Come industria, abbiamo vinto. Abbiamo proprio vinto. Ma con questo, come industria, stiamo bevendo dalla manichetta. Quando si hanno mille grandi momenti all'anno, dove sono i grandi momenti?"
Il dirigente della tecnologia EA, **Glenn Entis**, rivela a Siggraph qualcosa legato alla CGI dell'industria cinematografica. Quando capiremo cos'è ve lo faremo sapere

EVENTI

Gli eroi locali brillano alla Develop di Brighton

La seconda conferenza dell'industria nella costa meridionale presenta ancora una volta un programma molto pieno, il cui inevitabile risultato è una mancanza di organicità

C'è qualcosa di deprimente in un'estate scialba in una città di mare. Con la pioggia intermittente e un forte vento che frustavano il Canale a grandi mulinelli sulla spiaggia fuori dal Hilton Brighton Metropole Hotel (un posto lugubre, nel migliore dei casi), è difficile sfuggire alla sensazione che saremmo stati meglio in vacanza che alla Develop Conference.

Ormai al suo secondo anno, Develop (dal 15 al 17 luglio) potrebbe ambire a essere un'importante conferenza nel calendario europeo, ma resta un affare decisamente britannico, con una grande maggioranza di relatori e frequentatori locali. In verità, la prevalenza di aziende di Brighton era affascinante, con Relentless che offriva gelati gratis fuori dall'albergo, con Zoe Mode di Kuju e NCSoft Europe, ma ha finito per enfatizzare la natura colloquiale della mostra. Il fatto che molti dei presenti si conoscessero già ha creato un'atmosfera piacevolmente amichevole, anche se ha probabilmente significato il mancato allacciamento di nuovi contatti. Ma ha dimostrato anche l'entusiasmo della scena di sviluppo inglese, dagli sviluppatori di middleware a quelli di prodotti educativi, di software e giochi per cellulari e per Internet, fino alla più tradizionale comunità di sviluppo videoludica.

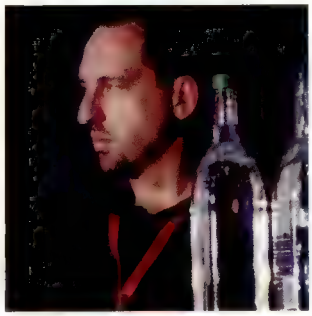
Come l'anno scorso, nel corso di tre giorni erano programmati vari flussi di presentazioni in concorrenza nella caotica area conferenze, rendendo difficile scegliere cosa vedere e impossibile capire quale fosse il tema principale della conferenza.

Le keynote del primo giorno includevano un discorso d'apertura da parte di Richard Garriott, di Destination Games (in precedenza a capo di Origin), che ha sparato a zero sullo stato del design degli MMO e ha illustrato, con il suo prossimo gioco *Tabula Rasa*, come si potrebbe aggiustare tutto [vedi l'anteprima a pagina 32 di questo numero].

Il momento fondamentale della prima serata vedeva Chris Satchell, general manager del gruppo XNA di Microsoft, prodursi in una sorta di bilancio riguardante la necessità, per i creatori di videogiochi, di supportare i contenuti generati dagli utenti, nonché il modo in cui fu bollato come 'eretico', in Microsoft, per aver promosso XNA Game Studio Express. La sua tendenza a coniare slogan avrà ricordato il Game 3.0 di Phil Harrison alla GCD di quest'anno, ma sostenere che le creazioni della comunità di appassionati siano vitali per il futuro del videogioco è un argomento saggio e ispiratore.

Tsumoto Kouno, della SCEJ, ha mostrato i suoi schizzi per *LocoRoco*, che erano notevolmente simili alla forma assunta dal gioco finale

La mattina seguente ha visto i delegati, alcuni piuttosto 'stanchi' per i Develop Awards della sera precedente, assistere a un'affascinante



In senso orario da destra: il discorso di Chris Satchell di Microsoft su XNA Game Studio Express ha colpito nell segno; quello di Richard Garriot era enfatico; David Armor di Relentless ha accusato la stampa specializzata di essere snob, e Peter Molyneux ha mostrato di nuovo *Fable 2*

Nella gara finale di *Buzz* (sotto), l'uomo dietro *Broken Sword*, Charles Cecil, è stato buttato fuori al primo round. Relentless ha creato questa versione apposta per l'evento, temendo un crash, che però non c'è stato

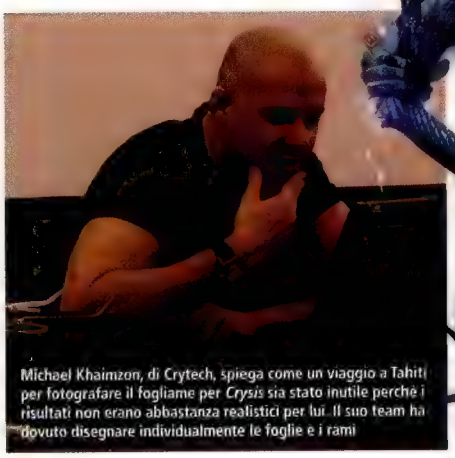
presentazione di video di *LocoRoco* da parte di **Tsumoto Kouno** di SCEJ. Ha anche iniziato a spiegare la progettazione dei nemici Mojya, che erano stati accomunati a stereotipi razzisti. "A dire il vero, erano stati disegnati per un altro gioco", ha detto, prima di mostrare un titolo 3D incentrato sulla musica che presentava creature simili. Fortunatamente, la sua attenzione adesso è concentrata sullo sviluppare alcuni dei meccanismi che costituiscono i tratti migliori di LocoRoco: la fisica, l'IA di massa e la musica.

Chi era in cerca di discussioni un tantino più informali sarà stato sicuramente soddisfatto di David Braben, che si dichiara 'assolutamente non impressionato' dai giochi di generazione attuale

Le sessioni, come l'anno scorso, lottavano contro le loro stesse tematiche. 'Design & Storia: oltre la cut scene', che tentava di esplorare il modo in cui le lezioni apprese dal cinema potrebbero arricchire la narrazione nei videogiochi, era troppo semplicistica e dava per utili ai videogiochi vari concetti cinematografici logori. Altre, come la lezione sull'implementazione di canzoni scaricabili in *SingStar* per PS3, erano fin troppo specializzate.

Le migliori, come quella in cui Michael Khaimzon, art director di *Crysis*, ha spiegato l'implementazione del principio di 'simulazione della realtà', e quella di David Armor di Relentless sulla creazione di 'social game' appetibili per le masse, erano invece affascinanti spaccati delle sfide che gli sviluppatori affrontano al giorno d'oggi. E chi era in cerca di discussioni un tantino più informali sarà stato sicuramente soddisfatto dell'allegra affermazione di David Braben, che si dichiara 'assolutamente non impressionato' dai giochi della generazione attuale, almeno finché il suo gioco, *The Outsider*, non sarà sugli scaffali.

In definitiva, il tempo ha fatto molto per rendere proficua l'occasione, forzando persino i fumatori a passare meno tempo possibile all'esterno, e il tutto è finito con una gara di *Buzz* tra 'celebrità' (Molyneux, Cecil eccetera) a tema sviluppo, realizzata specificamente per la mostra e presentata da uno scabroso Simon Byron. Il vincitore è stato un consulente locale. È stato un risultato che ha esemplificato la conferenza nel suo complesso: un affare amabile, nonostante ci sia poco per cui scrivere una cartolina da inviare a casa.



Michael Khaimzon, di Crytech, spiega come un viaggio a Tahiti per fotografare il fogliame per *Crysis* sia stato inutile perché i risultati non erano abbastanza realistici per lui. Il suo team ha dovuto disegnare individualmente le foglie e i rami

L'anno del DS

I dati dei 500 giochi più venduti nel 2006 in Giappone sono inequivocabili. Il vento è cambiato

Posizione Titolo - Copie vendute nel 2006 / copie totali

1. NDS New Super Mario Bros. - 3.840.296
2. NDS Brain Training 2 - 3.291.911 / 3.706.467
3. NDS Pokémon Diamond - 2.385.449
4. NDS Animal Crossing: Wild World - 2.366.687 / 3.748.915
5. PS2 Final Fantasy XII - 2.252.427
6. NDS Pokémon Pearl - 1.976.046
7. NDS Brain Training - 1.933.166 / 3.091.036
8. NDS English Training - 1.662.573
9. NDS Mario Kart DS - 1.069.866 / 1.906.344
10. PS2 Winning Eleven 10 - 1.029.552
11. NDS Tetris DS - 980.414
12. NDS General Knowledge Training - 953.520
13. NDS Final Fantasy III - 937.753
14. NDS Love & Berry DS - 774.772
15. NDS Hoshi no Kirby DS - 743.066
16. NDS Pokémon Ranger - 737.174
17. NDS Tamagotchi 2 - 716.067
18. NDS Cooking Navi! - 680.340
19. NDS Dragon Quest Monsters: Joker - 593.994
20. WII Wii Sports - 566.708
21. PS2 Sengoku Musou 2 - 564.218
22. PS2 Minna no Tennis - 523.991
23. NDS Jump Ultimate Stars - 523.348
24. WII Wii Play - 522.809
25. PS2 Monster Hunter 2 - 520.723
26. NDS Gentle Brain Training - 505.499 / 1.441.034
27. PS2 Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII - 491.694
28. PS2 Gundam SEED: Federation vs ZAFT II - 433.152
29. NDS Mario Hoops 3-on-3 - 432.471
30. PS2 Yakuza 2 - 425.869
31. PS2 Dragon Ball Z Sparking Neo - 424.546
32. PSP Monster Hunter Portable - 392.457 / 686.837
33. PS2 Valkyrie Profile 2: Silmeria - 372.142
34. GBA Mother 3 - 370.213
35. PS2 Tales of Destiny - 341.313
36. NDS Tamagotchi - 330.879 / 1.115.417
37. PS2 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 13 Ketteiban - 329.726
38. PS2 Shin Onimusha: Dawn of Dreams - 326.590
39. NDS Daredemo Asobi Taizen - 321.210 / 644.211
40. NDS Kanji Quiz DS - 318.049
41. NDS Children of Mana - 314.008
42. NDS Mario & Luigi 2 - 297.077 / 429.803
43. GBA Rhythm Tengoku - 282.879
44. WII Legend of Zelda: Twilight Princess - 278.764
45. PS2 Dragon Quest: Yangus - 270.124
46. PSP SD Gundam G-Generation Portable - 265.264
47. PS2 Sengoku Basara 2 - 257.319
48. GBA Final Fantasy V Advance - 242.534
49. PS2 Yakuza (BEST) - 242.076
50. PS2 Gundam Climax UC - 233.100
51. PSP MGS: Portable Ops - 230.321
52. NDS Digimon Story - 222.621
53. PS2 Let's Make a Pro Soccer Club! Europe - 215.427
54. PS2 Powerful Major League - 215.090
55. NDS Kanji Brain - 213.782
56. GBA Final Fantasy VI Advance - 213.666
57. NDS Tingle RPG - 207.525
58. PS2 Seiken Densetsu 4 - 200.467
59. PS2 Pachislot Fist of the North Star SE - 199.341
60. PS2 Persona 3 - 196.008
61. NDS 1000 Healthy DS Recipes - 192.407
62. WII Wario Ware: Smooth Moves - 191.115
63. PS2 Ace Combat Zero: The Belkan War - 187.509
64. PS2 Pachislot Series Vol. 5 Evangelion - 187.214
65. GCN Super Mario Strikers - 184.741
66. GBA Famicom Mini Super Mario Brothers - 184.290 / 674.329
67. PS2 Gensou Suikoden V - 183.653
68. PS2 Xenosaga Ep. III - 176.588
69. PS2 J-League Winning Eleven 10 + Europe League 06-07 - 175.613
70. NDS Nintendogs: Shiba & Friends - 174.199 / 585.727
71. NDS Winning Eleven DS - 172.034
72. NDS Puzzle Series Vol. 3: Sudoku - 171.233
73. NDS Pokémon Dungeon: Blue Rescue Team - 171.131 / 743.990
74. PS2 Phantasy Star Universe - 170.710
75. PS2 Another Century's Episode 2 - 170.336
76. NDS Kanji Sonomama DS Rakubiki Jiten - 167.051
77. PS2 Kingdom Hearts II - 166.451 / 1.050.879
78. PSP Jikkyou Powerful Pro Baseball Portable - 164.284
79. PS2 Super Dragon Ball Z - 162.472
80. PSP Tales of the World - 162.185
81. NDS Densetsu no Stafi 4 - 160.163
82. PS2 Sengoku Musou 2 Empires - 159.881
83. PS2 .hack//G.U. Vol. 1 - 158.940
84. GBA Pokémon Dungeon: Red Rescue Team - 155.869 / 714.324
85. PS2 .hack//G.U. Vol. 2 - 154.826
86. PS2 Kamaitachi no Yoru 3 - 151.961
87. PSP Valkyrie Profile: Lenneth - 151.166
88. NDS Tales of the Tempest - 148.175
89. PS2 Pro Baseball Spirits 3 - 147.669
90. PS2 Disgaea 2 - 147.420
91. PS2 Summon Night 4 - 147.297
92. PSP Monster Hunter Portable (BEST) - 145.738
93. NDS Nintendogs: Chihuahua & Friends - 145.088 / 437.726
94. WII Pokémon Battle Revolution - 144.019
95. PS2 Okami - 142.676
96. PSP Dragon Ball Z: Shin Budokai - 140.706
97. PS2 Battle Stadium DON - 138.792
98. NDS Nintendogs: Dachshund & Friends - 138.202 / 444.037
99. NDS Magic Taizen - 136.568
100. PS2 Momotarou Dentetsu 16 - 131.674
101. PS2 Pro Yakyuu Netsu Star 2006 - 130.932
102. PS2 Rurouni Kenshin Meiji Kenkyaku Rouman Tan'enjou! Kyoto Rinne - 130.339
103. NDS Phoenix Wright (BEST) - 130.020
104. PSP LocoRoco - 129.561
105. NDS Fushigi no Dungeon: Furai no Shiren - 128.358
106. GBA Pokémon Emerald - 128.026 / 1.773.390
107. PS2 Minna no Golf 4 (BEST) - 127.598 / 172.807
108. NDS Dragon Ball Z: Bukuu Ressen - 127.283 / 322.133
109. PS2 Winning Eleven 9: Bonus Pack - 126.288
110. NDS Naruto Shippuuden: Saikyou Ninja Daikesshuu 4 - 124.143
111. PS2 Dynasty Warriors 5: Empires - 121.409
112. NDS Slime MoriMori: Dragon Quest 2 - 118.753 / 296.569
113. NDS Minna no DS Seminar: Kanpeki Kanji Ryoku - 118.311
114. PSP Tekken: Dark Resurrection - 117.770
115. NDS Eyeshield 21: Max Devil Power - 117.703
116. PS2 Daito Giken Pachislot Hihouden - 117.035
117. PS2 Ape Escape: Million Monkeys - 116.655
118. NDS Iron Left Brain: Mistake Museum - 115.121
119. PSP Minna no Golf Portable (BEST) - 113.405 / 173.996
120. PS2 Melty Blood: Act Cadenza - 112.512
121. PSP Gundam Battle Royale - 112.200
122. NDS Kouchuu Ouja Mushi King: Greatest Champion e no Michi 2 - 111.397
123. PSP Tales of Phantasia Full Voice Edition - 111.300
124. NDS Rune Factory - 110.828
125. 360 Blue Dragon - 110.570
126. PS2 Tourist Trophy - 109.180
127. NDS Wario Ware: Touched - 108.855 / 953.148
128. PSP Initial D: Street Stage - 108.687
129. PSP Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Portable - 107.592
130. PSP Ace Combat X - 107.473
131. NDS Kirarin * Revolution: Kira Kira Idol Audition - 107.187
132. PS2 Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan - 103.056
133. GBA Mother 1+2 - 102.662
134. NDS Bleach DS: Souten ni Kakeru Unmei - 101.183
135. NDS Gekitou! Custom Robo - 100.644
136. NDS Naruto: Shinobi Retsuden - 100.220
137. PS2 Utawareru Mono Chiriyuku Mono e-no Komori Uta - 98.640
138. PS3 Ridge Racer 7 - 97.382
139. PS3 Gundam: Target in Sight - 97.277
140. NDS Rockman ZX - 96.756
141. PS2 Ar Tonelico: Sekai no Owari de Utai Tsunukeru Shoujo - 95.838
142. NDS Atsumare! Power Pro Kun no DS Koushien - 95.622
143. PS2 Wild Arms: The Vth Vanguard - 95.346
144. NDS Project Hacker: Kakusei - 95.320
145. NDS Metroid Prime: Hunters - 94.549
146. PSP Boku no Natsuyasumi Portable - 94.498
147. PSP Brain Trainer Portable - 91.247 / 262.611
148. GBA Pokémon Fire Red - 90.737 / 1.523.398
149. PSP Derby Stallion P - 90.634
150. NDS Mega Man Star Force Pegasus - 88.668
151. GCN Mario Party 7 - 88.430 / 441.800
152. NDS Tea Dog's Room DS - 88.090
153. NDS Super Mario 64 DS - 87.321 / 900.157
154. PS2 Tales of the Abyss - 86.721 / 585.291
155. PS2 Devil Summoner: Kuzunoha Raidou - 86.552
156. NDS Brain Stress: Head Scan - 86.458
157. NDS Starfox Command - 85.794
158. PS2 Pachislot Simulator Ossu! Banchou - 84.598 / 276.028
159. NDS Naruto RPG 3: Reijuu vs Konoha Shoutai - 84.531
160. PSP Kazuo - 83.524
161. PS2 Siren 2 - 82.670
162. NDS Harvest Moon DS: For Girls - 82.378 / 124.269
163. GBA Final Fantasy IV Advance - 81.545 / 228.824
164. NDS IQ Training - 80.877
165. NDS Tabi no Yubisashi Kaiwachou DS: DS Series 4 America - 80.753
166. PSP Brain Trainer Portable 2 - 79.729
167. PS3 Resistance: Fall of Man - 79.706
168. GCN Battle Stadium D.O.N. - 78.855
169. NDS Phoenix Wright 2 - 78.281
170. PS2 Nobunaga no Yabou: Kakushin - 77.942
171. PS2 Jissen Pachi-Slot Hisshouhou! Ore no Sora - 77.932
172. NDS Kageyama Math Drills - 76.784
173. PS2 Guilty Gear XX - 76.732
174. PSP Bleach: Heat the Soul 3 - 76.035
175. PS2 Naruto: Narutimate Hero 3 - 75.977 / 341.344
176. NDS Pokémon Trozei! - 75.145 / 303.555
177. NDS Power Pro Kun Pocket 9 - 74.743
178. PSP Pachislot Simulator Ossu! Banchou Portable - 74.335
179. GBA Crayon Shin-Chan Densetsu o Yobu Omake no To Shukkugaan! - 74.216
180. PS2 Front Mission 5: Scars of the War - 74.032 / 220.240
181. NDS Kirarin Star Revolution: Naasan to Issho - 73.436
182. PSP Naruto: Narutimate Portable Mugenjou no Maki - 70.904
183. PS2 God Hand - 70.795
184. PS2 Captain Tsubasa - 70.426
185. NDS Jump Super Stars - 70.343 / 517.514
186. NDS Gintama DS: Banji Ousoudou! - 70.010
187. PS2 Sangokushi 11 - 69.908
188. NDS Mega Man Star Force Leo - 68.910
189. NDS Mega Man Star Force Dragon - 68.106
190. PSP Jeanne D'Arc - 68.013
191. GBA Mega Man EXE 6 Cybeast Gregar - 67.979 / 345.926
192. PSP World Soccer Winning Eleven 10 Ubiquitous Evolution - 67.799
193. NDS Kouchuu Ouja Mushi King: Greatest Champion e no Michi - 66.986 / 184.689
194. PSP SONY Brain Trainer - 66.432
195. PS2 True Crime: New York City - 66.373
196. NDS Super Princess Peach - 66.268 / 198.618
197. PS2 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 13 Ketteiban - 65.423
198. GBA Pokémon Leaf Green - 64.834 / 1.221.434
199. GCN Naruto: Gekitou Ninja Taisen! 4 - 64.091 / 323.751
200. NDS Puyo Puyo! - 63.657
201. PS2 Yakuza - 63.568 / 308.230
202. NDS Chocobo and the Magic Picture Book - 63.454
203. PSP Valhalla Knights - 63.417
204. NDS Unou no Tatsujin: Gunbullet Trainer - 63.343
205. PS2 Bleach: Hanatareshi Yabou - 63.273
206. NDS Chou-Gekijou-Ban Keroro Gunsou: Enshuu Dayo! Zenin Shuugou - 61.905
207. PSP Ridge Racer 2 - 61.783
208. PSP Neon Genesis Evangelion: Tsukurareshi Sekai - Another Cases - 60.772
209. PS2 KimiKiss - 59.592
210. PSP Tales of Eternia (BEST) - 59.540 / 78.488
211. NDS Power Pro Kun Pocket 8 - 59.146 / 120.375
212. PS2 Kinnikuman Muscle Grand Prix Max - 58.914
213. NDS Gotouchi Kenkei DS - 58.790
214. GBA Mega Man EXE 6 Cybeast Falzar - 57.952 / 252.968
215. PS2 Harukanaru Toki no Naka de 3: Unmei no Meikyuu - 57.864
216. NDS Heisei Kyouiku Iinkai DS - 57.234
217. 360 Dead or Alive Xtreme 2 - 56.114
218. PSP World Soccer Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution (BEST) - 56.040
219. PS2 Zettaizetsumei Toshi 2: Itetsuita Kiokutachi - 55.852
220. PSP Talkman - 54.854 / 115.805
221. NDS Tabi no Yubisashi Kaiwachou DS: DS Series 3 Korea - 54.550
222. PS2 Devil May Cry 3: Special Edition - 54.454
223. GBA Yu-Gi-Oh Duel Monsters Expert 2006 - 54.372
224. GBA Donkey Kong Country 3 - 54.168 / 122.849
225. PSP Geki Sengoku Musou - 53.976 / 114.664
226. PS2 Bleach Blade Battlers - 53.110
227. PS2 Tokimeki Memorial Girl's Side 2nd Kiss - 52.983
228. PS2 Sanyo Pachinko Paradise 13 - 52.837
229. PS2 Gunparade Orchestra: Shiro no Shou - 51.648
230. PS3 Armored Core 4 - 51.541
231. PSP MAPLUS Portable Navigator - 51.541
232. PS2 Gran Turismo 4 (BEST) - 51.197
233. PS2 Growlanser V - 50.962
234. NDS Tabi no Yubisashi Kaiwachou DS: DS Series 2 China - 50.462
235. PSP Dynasty Warriors Vol. 2 - 50.097
236. NDS Doraemon: Nobita no Kyouryuu 2006 DS - 49.987
237. NDS Chou Soujuu Mecha MG - 49.716
238. PSP Mahjong Kakutou Club (BEST) - 49.478
239. PS2 Final Fantasy X (ULTIMATE) - 48.866 / 97.274
240. NDS San-X Land: Theme Park de Asobou - 48.310
241. PSP Super Robot Taisen MX Portable - 48.242 / 87.967
242. PS2 Jissen Pachi-Slot Hisshouhou! Aladdin 2 Evolution - 47.905 / 120.342
243. NDS Resident Evil: Deadly Silence - 47.793
244. PS2 Momotarou Dentetsu 15 - 47.668 / 191.779
245. PS2 Jojo no Kimyou na Bouken: Phantom Blood - 47.288
246. PS2 Ace Combat 5: The Unsung War (BEST) - 47.145 / 105.386
247. 360 Lost Planet - 47.033
248. GCN Jikkyou Powerful Major League - 46.757
249. PSP Minna no Chizu - 46.380

250. PSP Ultimate Ghosts 'n Goblins - 46.210
251. PS2 Tekken 5 (BEST) - 46.069 / 66.984
252. PS2 Siren (BEST) - 45.981 / 57.225
253. NDS Gintama: Gintoki vs Hijikata!? - 45.801
254. NDS Simple DS Series Vol.8: The Kanshikikan - Kinkyuu Shutsudou!! - 44.876
255. PSP Taiko no Tetsujin Portable 2 - 44.828
256. PS2 Kingdom Hearts: Final Mix (ULTIMATE) - 44.767 / 123.213
257. NDS Touch! Bomberman Land - 44.145
258. PS2 .hack//Vol. 1 x Vol. 2 (BEST) - 43.620
259. PS2 King of Fighters: Maximum Impact 2 - 43.380
260. PS2 Kamen Rider Kabuto - 43.148
261. NDS Touch Panic - 43.139
262. PSP Doko Demo Issho: Let's Gakkou! - 42.934
263. NDS Jissen Pachi-Slot Hisshouhou! Hokuto no Ken SE DS - 42.789
264. PS2 The King of Fighters XI - 42.774
265. NDS Yugioh Duel Monsters GX Spirit Summoner - 42.568
266. 360 Dead Rising - 42.397
267. PS2 Sengoku Basara - 42.336
268. PSP Quiz Kidou Senshi Gundam: Toi Senshi DX - 42.097
269. PSP Jissen Pachi-Slot Hisshouhou! Hokuto no Ken SE Portable - 41.621
270. PSP Yu-Gi-Oh! GX Tag Force - 41.302
271. PSP Disgaea Portable - 40.679
272. PSP Brave Story: New Traveler - 40.302
273. NDS Wi-Fi Taiou Yakuman DS - 39.969
274. PS2 NARUTO Konoha Spirits - 39.930
275. PS3 Genji: Kamui Souran - 39.929
276. GBA Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 - 39.793 / 758.553
277. PS2 Resident Evil 4 (BEST) - 39.539
278. PS2 Kingdom Hearts (ULTIMATE) - 39.394 / 85.357
279. PSP Suikoden I + II - 39.166
280. PS2 Grand Theft Auto: Vice City - 39.061 / 117.727
281. WII Ennichi no Tatsujin - 38.943
282. 360 Ninety Nine Nights - 38.796
283. PS2 Resident Evil 4 - 38.706 / 416.287
284. PS3 Motorstorm - 38.539
285. NDS Xenosaga I&II - 38.500
286. PS2 Clannad - 38.205
287. PS2 SEGA Rally 2006 - 38.124
288. PSP Daito Giken Koushiki Pachi-Slot Simulator: Yoshimune Portable - 38.073
289. GBA Ochainu no Bouken Jima - 37.984 / 55.122
290. PSP World Soccer Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution - 37.926 / 246.896
291. NDS Bokutai Djang and Sabata - 37.780
292. PSP Me and My Katamari (BEST) - 37.729 / 88.134
293. NDS Jinsei-Game DS - 37.657
294. NDS Touch de Tanoshimu Hyakunin Isshu: DS Shigureden - 37.232
295. PS2 Dragon Quest V (ULTIMATE) - 37.177
296. NDS Puyo Puyo Fever 2 - 36.957 / 51.704
297. PS2 Ape Escape 3 (BEST) - 36.602 / 65.456
298. PS2 Otometeki Koi Kakumei Love Revo - 36.383
299. PS2 Dragon Ball Z 3 (BEST) - 36.255
300. NDS Stock Trader Shun - 36.113
301. PS2 Metal Gear Sold 3: Subsistence - 35.815 / 159.747
302. PS2 Atelier Iris 3: Grand Phantasm - 35.773
303. WII Swing Golf Pangya - 35.185
304. NDS Magnetica - 35.131
305. PS2 Kamiwaza - 35.111
306. PS2 Capcom Classics Collection - 34.990
307. GBA Calcio Bit - 34.840
308. NDS Choco Ken no Omise: Patisserie & Sweets Shop Game - 34.812
309. NDS Magical Starsign - 34.200
310. GBA Kirby & The Amazing Mirror - 33.807 / 736.226
311. GBA Dr. Mario & Panel de Pon - 33.762 / 171.818
312. PS2 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 12 Ketteiban - 33.514 / 102.668
313. GCN Super Smash Bros. DX - 33.273 / 1.497.415
314. PS2 Samurai Spirits: Tenkaichi Kenkakuden - 33.209
315. NDS Kawaii Koinu DS - 33.161
316. GBA Yggdra Union - 33.147
317. PSP Magna Carta Portable - 33.068
318. PS2 Pachi-Slot Series Vol. 2: Bomber Powerful & Yume Yume World DX - 32.597
319. PSP Derby Time 2006 - 32.350
320. PSP Monster Kingdom: Jewel Summoner - 32.332
321. PSP Namco Museum Vol.2 - 32.266
322. PSP Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon - 32.128
323. PSP Eiyuu Densetsu Sora no Kiseki FC - 31.947
324. PS2 Black - 31.871
325. PS2 Brighter than Dawning Blue - 31.731
326. PS2 Kidou Senshi Gundam SEED: Rengou vs. Z.A.F.T. - 31.618 / 431.886
327. PS2 Need for Speed: Most Wanted - 31.570 / 69.984
328. PS2 EX Jinsei Game II (BEST) - 31.360 / 40.672
329. GBA Kingdom Hearts: Chain of Memories (ULTIMATE) - 31.345
330. WII Bleach: Shattered Blade - 31.237
331. PS2 GuitarFreaks V & DrumMania V - 31.151
332. NDS Kokoro wo Yasumeru Otona no Nurie DS - 30.656
333. GBA Dragon Ball: Advance Adventure (BEST) - 30.610
334. PS2 Harukanaru Jikuu no Naka de Mai Ichi Yoru - 30.387
335. NDS Akko ni Omakase! Brain Shock - 30.319
336. NDS Mahjong Fight Club DS: Wi-Fi Taiou - 30.199
337. PS2 Momotarou Dentetsu 12 Nishi Nihon Han Moarimasse!! (BEST) - 29.883 / 97.086
338. PSP Ape Escape Academy (BEST) - 29.872
339. PS2 Chaos Wars - 29.868
340. PS2 Dragon Quest VIII (ULTIMATE) - 29.676
341. PS2 Derby Uma o Tsukurou! 5 - 29.672
342. PS2 Rogue Galaxy - 29.524 / 359.184
343. PS2 .hack//Vol. 3 x Vol. 4 (BEST) - 29.388
344. NDS Simple DS Series Vol. 7: The Illust Puzzle & Suuji Puzzle - 29.306
345. GBA Pokémon Sapphire - 29.296 / 2.610.744
346. NDS Tokyo Friend Pack II DS - 29.265
347. PS2 Tsuyo Kiss: Mighty Heart - 29.178
348. PSP Baito Hell 2000 - 29.123 / 45.238
349. NDS Negima DS - 28.781
350. PS2 FIFA World Cup 2006 - 28.710
351. NDS Nobunaga's Ambition DS - 28.709
352. PS2 Simple 2000 Series Vol. 81: The Chikyuu Boueigun 2 - 28.626 / 186.547
353. PS2 Simple 2000 Series Vol. 99: The Genshijin - 28.541
354. PSP Simple 2500 Series Portable Vol. 1: The Table Game - 28.521 / 32.973
355. NDS Tabi no Yubisashi Kaiwachou DS: DS Series 1 Thailand - 28.440
356. PS2 EVE: New Generation - 28.330
357. PS2 Exciting Pro Wrestling 7: Smackdown vs. Raw 2006 - 28.326
358. GBA Mario Party Advance - 27.891 / 272.298
359. PSP Sakura Taisen 1&2 - 27.847
360. PS2 Last Escort - 27.679
361. PSP Ape Escape: Racer - 27.614
362. PS2 Harvest Moon: A Wonderful Life (BEST) - 27.598 / 44.799
363. PSP Ridge Racer (BEST) - 27.525 / 44.144
364. PS2 Tenka-bito - 27.454
365. PS2 Prince of Tennis: Doki-Doki Survival - 27.385
366. NDS Touch! Kirby - 27.361 / 310.251
367. PS2 Need for Speed: Carbon - 27.244
368. GCN Baten Kaitos Origins - 27.145
369. PS2 Taiko no Tatsujin 7th Generation - 27.127
370. PSP Power Smash: New Generation - 26.731
371. NDS Lost in Blue (BEST) - 26.666
372. PS2 Star Wars Battlefront II - 26.582
373. PS2 Simple 2000 Series Vol. 102: The Fuhyou: Senjou no Inu Tachi - 26.408
374. PS2 Taiko no Tatsujin 6th Generation - 26.407 / 66.279
375. NDS Metal Saga: Hagane no Kisetsu - 26.384
376. PS2 Poppin' Music 12 - 26.376
377. GBA Pokémon Ruby - 26.324 / 2.550.021
378. NDS Mezase! Shoujo Manga Ka! Chao Manga School - 26.277
379. NDS Simple DS Series Vol. 1: The Mahjong - 26.088 / 43.505
380. GBA Eyeshield 21: Devilbats Devildays - 25.951
381. 360 Rumble Roses XX - 25.760
382. NDS Kageyama Hideo no IQ Teacher DS - 25.755
383. NDS Minna no DS Seminar: Kanpeki Eitango Ryoku - 25.747
384. PS2 Boku no Natsuyasumi 2 (BEST) - 25.691 / 122.085
385. PS2 Wrestle Kingdom - 25.613
386. GCN Super Mario Baseball - 25.452 / 239.898
387. PS2 Kuryuu Youma Gakuenki Recharge - 25.446
388. 360 Culdcept Saga - 25.445
389. NDS Castlevania: Portrait of Ruin - 25.413
390. NDS Contact - 25.413
391. WII SD Gundam - 25.384
392. PSP Kotoba no Puzzle Mojipittan Daijiten (BEST) - 25.333 / 40.637
393. PS2 Winning Post 7 Maximum 2006 - 24.787
394. PSP Harvest Moon Boy & Girl - 24.716 / 47.262
395. PS2 Negima!? 3-Jikanme ~Koi to Mahou to Sekaiju Densetsu~ - 24.660
396. PSP Need for Speed: Most Wanted 5-1-0 - 24.561 / 39.920
397. NDS Puzzle Series Vol.1 Jigsaw - 24.526
398. PSP Gradius Portable - 24.478
399. NDS Kambayashi Shiki Nouryoku Kaihatsu Hou: Unou Kids DS - 24.414
400. NDS Sangokushi DS - 24.407
401. PS2 Rakushou! Pachi-Slot Sengen 4 - 24.401
402. PS2 Galaxy Angel II ~Zettairyouiki no Tobira~ - 24.346
403. NDS Mar Heaven: Karudea no Akuma - 24.301
404. GBA Mahou Sensei Negima! Private Lesson 2 - 24.174
405. PSP Kinnikuman: Muscle Generations - 24.107
406. 360 Enchanted Arms - 24.033
407. 360 Dead or Alive 4 - 23.977 / 68.830
408. PS2 Guitar Freaks & DrumMania: Masterpiece Silver - 23.960
409. NDS Futari wa PreCure: Splash Star Panpaka Game de Zekkouchou! - 23.913
410. PS2 Daito Giken Premium Pachi-Slot Collection: Yoshimune - 23.877
411. WII Elebits - 23.815
412. PS2 Shakugan no Shana - 23.671
413. GBA Animal Yokochou - 23.663 / 36.458
414. PS2 Ratchet & Clank 4: GiriGiri Ginga no Giga Battle - 23.634 / 181.655
415. GBA Power Poke Dash - 23.626
416. PSP Eiyuu Densetsu Gagharv Trilogy V: Umi no Oriuta - 23.428
417. PS2 Sanyo Pachinko Paradise 12 - 23.409 / 52.610
418. WII Tamagotchi Party On! - 23.376
419. PS2 Tenshou Gakuen Gekkou Hasumi - 23.341
420. PS2 Tales of Symphonia (BEST) - 23.265 / 64.111
421. PS2 Yamasa Digi World: SP Giant Pulsar - 23.039
422. NDS Doko Demo Raku Raku! DS Kakeibo - 22.827
423. PS2 Street Fighter Zero: Fighters Generation - 22.716
424. PS2 Poppin' Music 13 - 22.527
425. PSP Kamaitachi no Yoru 2 Tokubetsu Hen - 21.983
426. PSP Capcom Classics Collection - 21.978
427. 360 Ninety Nine Nights (BEST) - 21.882
428. GBA Kotoba no Puzzle Mojipittan - 21.804
429. PS2 Kyoukara Ma-Oh! Hajimari no Tabi - 21.749
430. PS2 We Love Katamari (BEST) - 21.736
431. PS2 MetropolisMania 2 - 21.667
432. PS2 Mahou Sensei Negima! Kagai Jugyou ~Otome no Dokidoki Beachside~ - 21.613
433. NDS Shanghai - 21.552 / 26.472
434. PS2 Kenka Banchou (BEST) - 21.519 / 31.950
435. NDS Cooking Mama - 21.519
436. GBA Dragon Ball Z: Supersonic Warriors (BEST) - 21.494
437. NDS Unou no Tatsujin: Hirameki Kosodate My Angel - 21.421
438. PSP Metal Gear Solid Comic Book - 21.406
439. PS2 Gunparade Orchestra: Midori no Shou - 21.345
440. NDS Kanji no Wataridori - 21.236
441. PS2 Wrestle Angel: Survivor - 21.195
442. PS2 Battlefield 2: Modern Combat - 21.131
443. PS2 Simple 2000 Series Ultimate Vol. 29: K-1 Premium 2005 Dynamite - 20.975 / 30.577
444. NDS Lost Magic - 20.940
445. PS2 BeatMania IIDX 11: IIDX Red - 20.923
446. NDS True Swing Golf - 20.848 / 42.364
447. PSP Machi: Unmei no Kousaten - 20.848
448. GBA Phoenix Wright 3 (BEST) - 20.710 / 66.214
449. PSP Talkman Euro - 20.668
450. PSP Guilty Gear Judgment - 20.636
451. NDS Me de Unou wo Kitaeru: DS Sokudoku Jutsu - 20.634
452. PSP Street Fighter Alpha 3 MAX - 20.592
453. PSP Simple 2500 Series Portable Vol. 3: The Dokodemo Suiri - 20.524
454. PS2 Simple 2000 Series Vol. 108: The Nippon Tokushubutai - 20.326
455. NDS Itsu Demo Doko Demo Dekiru Shogi: AI Shogi DS - 20.267
456. NDS Zoids Dash - 20.148
457. PSP Eyeshield 21: Portable Edition - 20.106
458. GBA Final Fantasy Tactics Advance (BEST) - 20.084
459. PS2 Memories Off: Sorekara Again - 19.985
460. PSP Ape Escape Academy 2 - 19.960 / 41.231
461. PS2 Romancing Saga: Minstrel Song (ULTIMATE) - 19.908
462. PS2 Neo Angelique - 19.891
463. GBA Summon Night Craft Sword Monogatari: Hajimari no Ishi - 19.835 / 56.371
464. PSP Bomberman Portable - 19.802
465. GBA Mario Tennis Advance - 19.794 / 114.599
466. PS2 Canvas 2 - Niji Iro no Sketch - 19.730
467. NDS Zettai Zetsumei Dangerous Jiisan DS: Dangerous Sensation - 19.602
468. PS2 Nobunaga no Yabou: Tenka Sousei - 19.547 / 27.133
469. NDS Lode Runner - 19.520
470. PS2 J-League Winning Eleven 9: Asia Championship - 19.507 / 113.461
471. PSP Ultraman Fighting Evolution 0 - 19.448
472. PSP Star Wars Battlefront II - 19.418
473. PS2 NBA Live 07 - 19.254
474. WII Red Steel - 19.103
475. 360 Project Gotham Racing 3 (BEST) - 19.027
476. PS2 Star Ocean III (ULTIMATE) - 18.778
477. 360 Project Gotham Racing 3 - 18.772
478. 360 Chikyuu Boueigun - 18.589
479. PS2 Virtua Pro Football - 18.451
480. PSP HomeStar Portable - 18.333
481. GCN Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 12 Ketteiban - 18.326 / 37.805
482. PS2 Katamari Damacy (BEST) - 18.311
483. GCN Bleach GC: Tasogare Ni Mamieru Shinigami - 18.277 / 78.115
484. PS2 BeatMania IIDX 12: Happy Sky - 18.264
485. PS2 Simple 2000 Series Vol. 105: The Maid Fuku to Kikanjuu - 18.252
486. PS2 Simple 2000 Series Vol.101: The Oneechanpon: The Oneechan 2 SE - 18.202
487. PS2 Driver: Parallel Lines - 18.182
488. PSP Ys: The Ark of Napishtim - 18.129
489. NDS Tottoko Hamtaro: Nazo Nazo Q Kumonoue no? Jou - 18.065 / 41.430
490. PS2 ICO (BEST) - 18.046 / 126.040
491. PS2 Monster Rancher 5 - 17.964 / 46.190
492. PS2 Simple 2000 Series Vol. 109: The Taxi 2 - 17.671
493. PS2 Shadow of the Colossus (BEST) - 17.595
494. PS2 Simple 2000 Series Vol. 90: The Oneechanbara 2 - 17.549 / 32.853
495. PSP Bounty Hounds - 17.548
496. WII Crayon Shin-Chan: Saikyou Kazoku Kasukabe King Wii - 17.426
497. NDS DS Puzzler: Numpla Fan & Oekaki Logic - 17.414
498. GBA Yu-Gi-Oh Duel Monsters Expert 2006 - 17.307
499. PSP Taiko no Tetsujin Portable - 17.284 / 83.378
500. PS2 Taikou Risshiden V (BEST) - 17.281

(**Fonte**: Media Create)

Chi ha vinto e chi ha perso

Abbiamo aggregato i dati per console per meglio delineare l'annata 2006

Sistema	Titoli in classifica	Vendite totali	Vendite medie
PS2	**189**	**19.509.672**	**103.226**
NDS	**144**	**37.033.459**	**257.177**
PSP	**87**	**5.448.856**	**62.631**
GBA	**38**	**2.823.183**	**74.294**
WII	**13**	**1.917.884**	**147.530**
360	**13**	**472.395**	**36.338**
GCN	**10**	**585.347**	**58.535**
PS3	**6**	**404.374**	**67.396**

Il sorpasso di FIFA

PES e il pupillo di EA non sembrano ancora procedere affiancati, tuttavia un pugno di uomini si impegna perché ciò, un giorno, sia possibile

Ogni anno i videogiocatori si trovano davanti ad una scelta: *FIFA* o *Pro Evolution Soccer*? Se fino all'anno scorso la superiorità del titolo Konami era evidente, da quest'anno EA cercherà di fare in modo che le cose cambino e che non sia più così immediato dirigere le proprie preferenze.

Abbiamo incontrato all'Hotel Straf di Milano il producer della versione per PS3 e Xbox360 di *FIFA 08*, Kazuya Makita, il quale ci ha mostrato il progetto di Electronic Arts per colmare il divario con *PES*.

Prima di tutto la scelta del team: Makita San, che lavorava in SEGA, ci ha presentato i vantaggi di un team eterogeneo: "Nel nostro gruppo abbiamo asiatici, europei e americani. È molto interessante confrontare queste diverse capacità: gli asiatici sanno come dovrebbe essere il gioco, hanno in testa precisamente il risultato, gli europei ci hanno aiutato molto con l'Intelligenza Artificiale dato che conoscono il calcio, mentre gli americani, che sono molto bravi dal punto di vista tecnico, hanno sviluppato l'engine grafico. È molto meglio lavorare con un team così misto, è difficile crearlo, ma una volta superato lo scoglio iniziale si ha a disposizione uno strumento molto forte".

Questo team si è posto degli obiettivi sulla lunga distanza e, conscio dell'impossibilità di creare un gioco perfetto dal nulla in un anno solo, ha preparato un piano quinquennale da seguire, ogni anno migliorando qualche caratteristica. I risultati li abbiamo potuti vedere dallo scorso capitolo, ma è dalla versione di quest'anno che le cose iniziano a cambiare sul serio. Il gioco è stato rallentato leggermente per permettere una gestione più presente sul campo (senza inficiare la fluidità garantita dai sessanta frame al secondo), la fisica del pallone è stata migliorata sensibilmente, ogni singolo calciatore compirà trentacinque decisioni al secondo grazie ad un sistema di intelligenza artificiale completamente ristudiato. Queste sono solo alcune delle modifiche visibili ad un primo sguardo, e la cosa positiva è che non hanno intenzione di accontentarsi. "Quello su cui dobbiamo lavorare molto è l'intelligenza artificiale, che nel gioco Konami è ottima. Hanno trovato una combinazione vincente ed ora la loro è solo un'operazione di miglioramento: noi, invece, siamo dovuti partire da zero, e stiamo cercando di fare il più velocemente possibile", ci ha detto Kazuya Makita. "Quest'anno non siamo ancora al risultato finale, non c'è stato il tempo, ma penso che *FIFA 09* sarà il migliore gioco di calcio sul mercato!".

La novità più interessante in termini di modalità di gioco sarà la possibilità di giocare online, cinque contro cinque, impersonando più che un giocatore un ruolo, per arrivare al tanto desiderato undici contro undici promesso per la versione 2010.

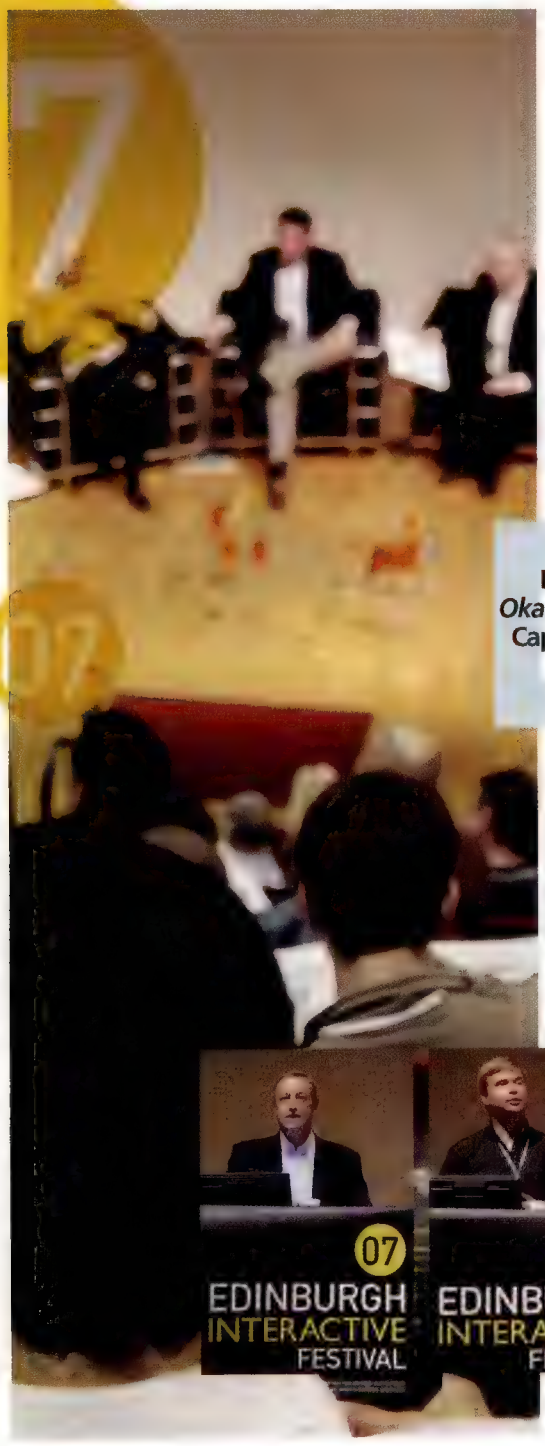
Il piano è a lungo termine, molti obiettivi sono stati raggiunti, ma molti altri ancora sono nella lista. Già a partire da questo anno però è possibile sentire attraverso il pad il lavoro del team di EA, che con coraggio ha riconosciuto i propri errori ed è ripartita da zero.

Le sessioni di motion capture vengono ovviamente portate avanti con la cortese partecipazione dei giocatori in carne e ossa. Pare che per Ronaldinho indossare una tuta da Mo-cap sia un'esperienza alquanto esilarante

La qualità grafica non sembra aver subito particolari impennate. Quello su cui *FIFA 08* deve concentrarsi per migliorare, tuttavia, è ben altro

EDINBURGH INTERACTIVE FESTIVAL

Expanding the Creative Culture of Games



Da sinistra a destra: il presidente del festival Chris Deering, il CEO di CCP Hilmar Petursson, Peter Cowley, direttore Endemol UK, e Yves Guillemot, CEO Ubisoft. L'eclettica line-up del festival ha contribuito in modo consistente a fargli perdere organicità

EVENTI

Gamespotting

L'Edinburgh Interactive Festival ha cambiato nome di nuovo, ma la sua identità è ancora poco chiara

Se c'è un problema con l'Edinburgh Interactive Festival, che si tiene dal 12 al 14 agosto, è il nuovo nome. 'Interattivo' implica una tale vastità di argomenti che sarebbe impossibile per il festival tentare di abbracciarla.

Ma ci ha provato, e l'evento presentava tre (su 13) sessioni che trattavano di media digitali invece che di giochi. I relatori da Endemol, BBC e 19 Entertainment di Simon Fuller hanno riconosciuto tutti il dinamismo e l'impatto dei giochi sul panorama dei media senza, tuttavia, riuscire a sottolineare le interazioni fruttuose e significative tra TV, Internet e videogiochi.

Le sessioni più specialistiche spesso non erano efficaci nel celebrare 'la cultura creativa dei giochi' che il festival prometteva di voler espandere. Il primo giorno è stato più incentrato sul mostrare il contesto finanziario al cui interno i giochi vengono creati, piuttosto che ciò che questo contesto implica per gli stessi sul piano creativo.

L'EIF Edge Award è stato assegnato a Capcom per *Okami*. Impossibilitata a ricevere il premio di persona, Capcom ha inviato un video in cui una Amaterasu in peluche esprimeva la propria gratitudine

Nella relazione principale di lunedì, per esempio, il CEO di Ubisoft, Yves Guillemot, ha delineato la direzione futura della compagnia: una serie di strategie di reazione in stile 'ci sono anch'io' che sembrano suggerire che l'azienda stia inseguendo Nintendo. Una successiva presentazione di titoli Ubisoft per DS come *Horsez* e *My Life Coach* sembrava confermare quest'idea.

Ringraziamo il cielo, quindi, per Hilmar Petursson, di CCP, che ha tenuto un discorso di autocritica sulla società di *Eve Online* e su come i suoi giocatori gestiscano per abitudine problemi complessi come il governo e l'economia. Non solo perché è stata la prima sessione in cui si è parlato effettivamente di giochi invece che di strategia e di affari, ma perché è stato il pezzo forte del festival, in particolar modo visto che quelle che lo seguivano erano piuttosto deboli: una tavola rotonda mal organizzata sulle donne nei videogiochi e Ian Livingstone di Eidos che discuteva vagamente i principi di un buon character design (mentre reclamizzava vergognosamente il nuovo IP Eidos).

L'evento ha di nuovo avuto luogo in due sedi contrastanti: la sala conferenze del Royal College of Physicians il primo giorno e il cupo ventre di un cinema Odeon il secondo

Nell'ultima sessione, l'EIF Edge Award, scelto da cinque giudici tra otto nomination, è stato assegnato a Capcom per *Okami*. Impossibilitata a ricevere il premio di persona, Capcom ha inviato un video in cui una Amaterasu in peluche esprimeva la propria gratitudine.

Il giorno successivo ha avuto più successo, con l'Odeon pieno di gente che assisteva a presentazioni pubbliche dei giochi, aumentando il senso dell'evento. Una sessione, patinata come al solito, dello studio londinese di Sony (che girava su una PS3, niente meno) riguardante Home e *SingStar* su PS3 ha esplorato ampiamente i motivi per i quali i giochi devono abbracciare principi del web 2.0, un tema che molte altre sessioni hanno toccato senza efficacia. Anche la tavola rotonda sull'amministrazione di società virtuali come *Second Life* e *Eve Online* è stata piuttosto interessante, anche se non ha approfondito i nuovi problemi affrontati dagli MMO. Tuttavia un'altra discussione su *Second Life* probabilmente ha esteso troppo la copertura del festival sui mondi virtuali.

In definitiva, EIF 2007 è stato vittima della propria ambizione di coprire un soggetto troppo ampio. Focalizzandosi maggiormente su giochi, cultura e creatività, parole d'altra parte comprese nella sua stessa tagline, forse il festival sarebbe stato più pertinente verso l'industria che sostiene di rappresentare.

Made in Italy

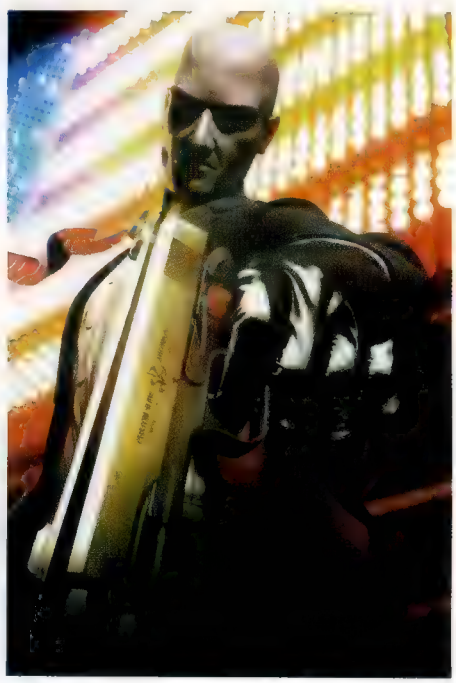
Nomi, fatti ed eventi dell'industria dei videogiochi italiana

Lorenzo Maini (ex Koch Media) entra in **Electronic Arts Italia** come nuovo product manager. Si occuperà degli sparatutto e di molti dei titoli EA per piattaforme Nintendo, tra cui *Playground*. Francesca Damato, Direttore Marketing di EA Italia, ha dichiarato: "Gli shooter da sempre rappresentano una fetta importante e di altissima qualità della nostra line-up, ed Electronic Arts punta moltissimo su di essi. Sono convinta che Lorenzo, quale grande appassionato di videogiochi e grazie alla sua approfondita esperienza nel settore, sia la persona perfetta per dare un apporto unico e prezioso al lavoro di tutto il team".

Atari Italia ha chiuso il fatturato del primo trimestre con una crescita pari al 165%, trainata da licenze come *Naruto* e *Dragonball*. Decisiva anche la scelta di dedicarsi alle linee di software economico e a nuove sfide come quelle dei giochi di carte collezionabili, dell'home video e del mercato utilities per PC. Nel panorama italiano, Atari detiene una quota di mercato pari al 10%, e il suo successo sembra destinato a continuare. Per i prossimi mesi, oltre agli immancabili giochi su licenza, sono previsti titoli di peso tra cui *The Witcher*, *Eternal Sonata* e *Ace Combat 6*.

John Holder, direttore generale di **THQ Italy**, si è dichiarato soddisfatto del lavoro di marketing svolto per *Stuntman Ignition*. La massiccia campagna pubblicitaria ha usato molti media, raggiungendo le maggiori emittenti nazionali (MTV su tutte), l'editoria online e quella cartacea. Si trattava fondamentalmente del primo vero banco di prova per THQ Italy, che sembra essersi rivelata all'altezza della situazione, dando grande visibilità al titolo.

All'interno di GAMECON, il Salone del Gioco e Videogioco di Napoli (7-9 dicembre), si terrà la prima edizione di una conferenza di sviluppatori italiani che vedrà tutti i principali team nostrani affrontare temi relativi al game development e presentare il proprio lavoro. Previsto l'intervento, in qualità di ospite, di un membro di spicco di IO Interactive (*Hitman*, *Kane & Lynch*). Maggiori dettagli sull'evento saranno comunicati il prossimo mese.



Warner Home Video, come ha annunciato il General Manager **Stefano Scauri**, è entrata nel settore dei videogiochi col nome di **Warner Bros Interactive Entertainment**. *Project Origin*, seguito di *F.E.A.R.*, sviluppato da Monolith Production per Xbox360, PC e PS3, sarà il primo gioco di cui si occuperanno, cui seguirà un altro titolo entro il 2007 e ben otto per il prossimo anno. Con la distribuzione del seguito di *F.E.A.R.*, scelto per l'attenzione che i gamer gli hanno rivolto, Warner spera di stabilire un nuovo franchise di successo. Warner era già entrata nel settore in America, ottenendo dei buoni risultati, e spera di replicare il successo anche qui in Italia.

Microsoft ha nominato **Mario Derba** nuovo Amministratore Delegato della filiale italiana. Derba, classe 1959, è in Microsoft fin dal 2005, quando ricopriva l'incarico di direttore della Divisione Enterprise & Partner Group. La filiale italiana di Microsoft è al momento la settima nel mondo per giro d'affari, e conta ben 800 dipendenti e 25 mila aziende partner. Anche Game Pro era presente il 4 settembre all'aperitivo per il suo insediamento, tenutosi allo Sheraton Diana Majestic di Milano.

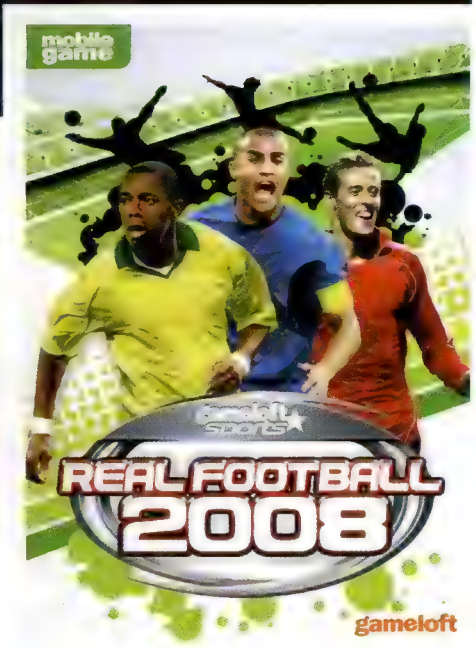
Black Bean, publisher internazionale parte del gruppo Leader e responsabile del recente *SBK 07 Superbike World Championship* (sviluppato da Milestone), sarebbe in procinto di aprire una sua filiale in Inghilterra. La notizia, al momento in cui scriviamo, non ha ancora avuto conferme ufficiali.

AIV, l'**Accademia Italiana Videogiochi** di Roma, rinnova quest'anno il suo appuntamento con i corsi in game development, giunto ormai con grande successo alla quarta edizione (www.aiv01.it). Progetto di sviluppo di quest'anno ad opera di studenti e stagisti AIV (con la supervisione dei docenti) sarà un

interessante gioco online di nome *Robodrome*, che una volta completato sarà presentato al prestigioso Independent Game Festival di San Francisco.

GameStop, importantissima catena di rivenditori di videogiochi americana che possiede oltre 150 punti vendita in Italia, ha sostenuto di voler prestare maggiore attenzione ai prodotti per casual gamer a seguito del grande successo ottenuto da questi ultimi, specie su piattaforme Nintendo. In ogni negozio sarà quindi allestita un'area specifica destinata a questo genere di giochi di massa.

Sarà il campione del mondo Fabio Cannavaro, assieme ai fuoriclasse Robinho e Peter Crouch, il testimonial di *Real Football 2008*, il calcio mobile di **GameLoft**. Ciò non fa che rafforzare l'impressione che quello dei giochi per cellulari sia un segmento dell'industria in forte espansione.



HOTCAKES

Le classifiche di GamePro

Classifica vendite console - Giappone

5 agosto 2007 - 19 settembre 2007

Fonte: Media Create

	Vendite mensili	Vendite 2007	Vendite totali
Nintendo DS	573.326	5.267.004	19.272.683
Wii	253.800	2.619.238	3.538.881
PSP	129.711	1.385.230	5.917.359
PS3	90.750	675.170	1.132.728
PS2	70.564	559.434	20.714.293
Xbox 360	9.522	142.644	407.346
GBA	2.849	46.320	15.344.399
GameCube	547	9.547	4.179.015

Classifica vendite console - USA

Agosto 2007

Fonte: NPD

	Vendite mensili	Vendite totali
Wii	403.600	4.047.600
Nintendo DS	383.300	12.672.300
Xbox 360	276.700	6.199.700
PS2	202.000	39.082.000
PSP	151.200	8.276.200
PS3	130.600	1.769.600
GBA	69.500	36.050.500

The Intruder

di Alberto "Eldacar" Belli

L'industria dei videogiochi vista dall'interno

Il mese scorso ci eravamo lasciati con un "pensiero" rivolto a *BioShock* e all'incredibile numero di 10/10 arrivati in sede di recensione da ogni angolo del mondo. Follia collettiva, gioco che ridefinisce un genere o manovra salva T2, dopo "l'affare" *Manhunt 2* e il posticipo di *GTA IV*? Nessuno lo sa, ma il fatto che diversi "esperti" abbiano espresso le stesse perplessità, decisamente mi rincuora. Fatto sta che anche i miei 75€ per la (fantastica) Collector's Edition, alla fine sono arrivati nelle casse di un publisher ormai non più in difficoltà. Un publisher che ha avuto il merito di portare sugli scaffali dei negozi, un prodotto sorprendentemente bello e curato, trasformandolo poi in qualcosa di più di un blockbuster (perchè comunque, *BioShock* sarebbe stato un successo da 1 milione e mezzo di unità almeno...). Certo è che la perfezione è un'altra cosa ma a volte quel che conta è saper amalgamare talmente bene idee e meccaniche di gioco (non importa se già viste), per far passare inosservati piccoli difetti e problemi che ad altri non sarebbero probabilmente perdonati. Sarà ma parlando di questo, il mio pensiero vola sempre ad *Halo*, una saga per molti inattaccabile, che personalmente ho sempre trovato tra le più sopravvalutate (senza nulla togliere al valore dell'opera e all'importanza avuta in un determinato momento della storia). Non so perché, ma ho il presentimento che il terzo capitolo vada a rafforzare questa convinzione, dopo la brutta sorpresa dello scorso anno e interminabili discussioni sui forum di tutta Italia. Nel dubbio, comunque, uno spazietto per la Legendary Edition e il buon Master Chief nella mia libreria è stato già liberato, la prenotazione è stata fatta e sono/siamo di nuovo pronti a vestire i panni dell'eroe. Uno dei più anonimi e mal caratterizzati di sempre, e spero che almeno su questo si possa essere tutti d'accordo. Non credete a chi vi parla di chissà quali scelte di design, hanno solo sbagliato tutto mentre cercavano di tirar fuori un concorrente per Samus, Snake e compagnia. Secondo me in questo terzo capitolo, un livello da svestiti salta fuori...

Continua

Nintendo lancia anche sulla VC PAL giochi come *Sin & Punishment*

Un milione e mezzo di euro per promuovere la cultura tramite il videogioco

Un passo nella direzione giusta: e ora, via l'UMD

Quit

...per uno screensaver: questo è quanto di *LocoRoco* è arrivato su PS3

Ora che nel gioco non si vede più niente può uscire. Che tristezza

Usare l'eroe di *Zelda* come uomo sandwich per vendere lo Zapper è troppo

consigli per la lettura a cura di **Matteo Bittanti**

HALO

Autori Vari, Panini Comics, 2007

In coincidenza con l'uscita del terzo capitolo del best-seller Bungie, Panini Comics pubblica la graphic novel di *Halo*. Al pari dell'edizione in lingua inglese distribuita nel luglio 2006, la versione italiana include quattro racconti creati da alcuni cartoonist e illustratori di primissimo livello, come Simon Bisley (Lobo, Heavy Metal), Jean "Moebius" Giraud, Lee Hammock e Tsutomu Nihei. Le storie, che sul piano cronologico si collocano tra gli eventi "narrati" da *Halo* e *Halo 2*, ricostruiscono l'intensa battaglia ambientata nel XXVI secolo fra la UNSC e la coalizione di razze aliene Covenant, espandendo l'universo narrativo di Master Chief oltre lo schermo. L'intento è apprezzabile, anche se le storie sono nel complesso troppo brevi per entusiasmare davvero. Il formato antologico non è particolarmente azzeccato in questo caso: una monografia avrebbe funzionato sicuramente meglio. Meritano i complimenti lo stile inimitabile di Moebius ("Seconda Alba su New Mombasa") e l'allucinante storia di Lee Hammock incentrata su un misterioso parassita che mette a repentaglio l'esistenza della razza umana come di quella aliena. Non lasciatevi ingannare dalla copertina: Master Chief svolge un ruolo assai marginale nell'economia narrativa della graphic novel. In coda c'è una gallery con gli artwork di Rick Berry, Geof Darrow, Scott Fischer, Sterling Hundley, Craig Mullins, George Pratt, Juan Ramirez, George Staples, Justin Sweet, John Van Fleet e Kent Williams. Ma per quanto godibili, i disegni sottraggono spazio alle già striminzite storie... apprezziamo l'intento, ma il risultato finale è migliorabile sotto tutti i punti di vista. Consigliato solo agli appassionati.

IL NOSTRO GIOCO

Mohiro Kito, Kappa Edizioni, 2007

È giunta al terzo capitolo l'avvincente saga di Mohiro Kito, Il nostro gioco, edita in italiano dalle inimitabili Kappa Edizioni. A metà tra Il gioco di Ender e Gundam, Il nostro gioco racconta le vicende di un gruppo di quindici ragazzi e ragazze che si trovano a difendere il pianeta Terra da un'invasione aliena con l'ausilio di potentissimi mecha robot. Il primo capitolo, pubblicato nel 2006, di Bokurano (questo il titolo originale) usa il medium videoludico come metafora bellica, fino ad elevarlo a leit motiv dell'intera saga. La trama è semplice: durante una gita sulla spiaggia, in fondo a una grotta, gli studenti scoprono un laboratorio colmo di attrezzature, dispositivi e computer, e lì fanno la conoscenza di uno scienziato misterioso che si presenta con il nome di Kokopelli. L'entusiasmo dei giovani sale alle stelle quando scoprono che lo strano personaggio è un geniale game designer che li invita a testare in anteprima il rivoluzionario progetto a cui sta lavorando: un videogame ultra-realistico. Ma il realismo della simulazione si rivela subito terrificante, non solo per l'indiscutibile qualità della progettazione, ma soprattutto perché uno dei ragazzi muore al termine del primo scontro. Il suo destino sarà presto seguito dagli altri "combattenti"... nel terzo capitolo, appena pubblicato, scopriamo che il gioco è effettivamente letale: perdere la partita finisce significa perdere la propria vita. Quindici round, quindici battaglie, quindici capitoli. Metafora del beta testing come pratica estenuante, Il nostro gioco esamina la natura iper-competitiva del videogame e l'agonismo nichilista della guerra. Da non perdere.

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

Boulder Dash ROCKS!

FORMATO: DS,PSP **PUBLISHER:** 10TACLE

La scia del ritorno di Rockford parte da cellulari e PDA e si estende alle console portatili. 10Tacle promette nuove caratteristiche innovative, un rifacimento grafico e una modalità multiplayer

Company Of Heroes Online

FORMATO: PC **PUBLISHER:** THQ/SHANDA

Sarà per via del Taoismo, ma al popolo cinese piace così tanto giocare insieme che hanno rimosso il single player, inserendo al suo posto una serie di missioni co-op, modalità competitive e statistiche persistenti

Gears Of War

FORMATO: PC **PUBLISHER:** MICROSOFT

Cinque nuovi capitoli promettono una versione PC più lunga, a risoluzione più alta, un HUD riscaldato e in generale una grafica migliore. The Brumak (foto), assente nella versione 360, è la nuova star

Lego Indiana Jones

FORMATO: TBA **PUBLISHER:** LUCASARTS/TTGAMES

Un tempo notevole solo per il benestare di Lucas, la parodia in mattoncini di TT è diventata la sua più recente fonte di guadagno. Lego Batman si ritira saggiamente dalle scene, irritato, leccandosi le ferite

Goku Makaimura Kai

FORMATO: PSP **PUBLISHER:** CAPCOM

Come a scusarsi di aver reso *Ultimate Ghosts 'N Goblins* un'impresa tutto sommato umana, Capcom svela suo gemello cattivo. Attacchi magici a carica, crediti limitati e nuove armi sono solo alcune delle novità

Yakuza 3

FORMATO: PS3 **PUBLISHER:** SEGA

Un deciso cambio di ambientazione dona nuova linfa vitale a questo franchise giunto al terzo episodio nel giro di pochi anni: stavolta ci ritroveremo nel periodo Tokugawa, anno di grazia 1605, nella città di Kyoto

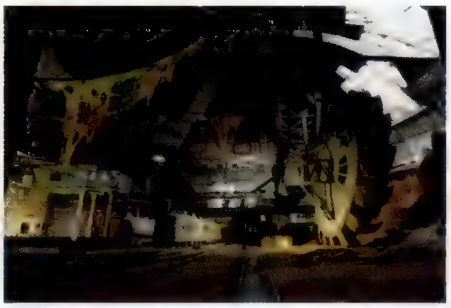
Fire Pro Wrestling Returns

FORMATO: PS2 **PUBLISHER:** AGETEC

I veterani di *Fire Pro* sanno quanto sia importante questo titolo, e Agetec ha finalmente deciso di portare il classico del 2005 ai giocatori occidentali

Stalker: Clear Sky

FORMATO: PC **PUBLISHER:** THQ

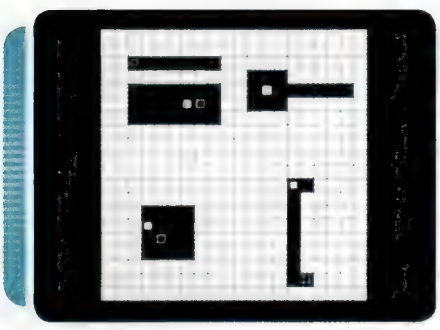


Con ambizione rinnovata dalle reazioni positive della critica, GSC si avventura nuovamente nella Zona per chiarire alcuni punti oscuri del capostipite. Nuove ambientazioni, nemici e libertà aspettano una meritata fetta di fan

Avatar

FORMATO: TBA **PUBLISHER:** UBISOFT

Dieci anni di lavoro? Dieci anni di ritardo, sarebbe meglio dire. Ubisoft invece non avrà così tanto tempo per sviluppare il tie-in del film di James Cameron: entrambi sono previsti per il 2009



NET GAME DEL MESE

Uno dei favoriti della terza competizione di Casual Game Design indetta da Jayisgames.com, *ReMaze* è l'ultima fatica del fumettista e Flash designer Felix Reidl. Lasciandosi dietro le silhouette stylish di *GunRun*, la sua fugace interpretazione di *Contra* e *Metal Slug*, è un puzzle game a labirinto che dietro i suoi semplici tasselli nasconde una difficoltà inaspettata.

All'inizio è facile tanto per chi cerca passivamente una soluzione quanto per gli amanti della logica. Ogni puzzle comprende fino a quattro labirinti, ognuno con il suo blocco da spostare e una serie di uscite. Il cursore muove tutti i blocchi all'unisono: lo scopo è di completare i labirinti in sincronia facendo uscire i blocchi tutti insieme.

I muri sono gli alleati più ovvi, dato che permettono ad alcuni blocchi di muoversi e ne tengono fermi altri. Ma proseguendo nel gioco, quando si ha a che fare con i mortali blocchi rossi, gli schemi più diabolici e i controlli selettivamente invertiti, un approccio più rigoroso diventa essenziale. Nonostante la mancanza di un limite di un tempo o di mosse, *ReMaze* resta un gioco che solo un esperto potrebbe completare.

www.telefonoamico.it

SE HAI BISOGNO DI AIUTO CHIAMA TELEFONO AMICO

199 284 284

DA 40 ANNI C'È UNA RETE DI VOLONTARI
PRONTI AD ASCOLTARTI. ORA HANNO UN
NUMERO UNICO VALIDO IN TUTTA ITALIA

TelefonoAMICOItalia
VOLONTARI IN ASCOLTO

Il servizio è gratuito, a tuo carico solo il costo della chiamata: da telefono fisso € 0,06 alla risposta e € 0,024 al minuto, iva compresa.
Per i cellulari il costo varia in funzione dell'operatore telefonico.

Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

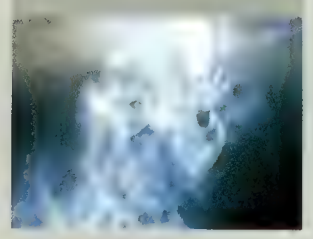
The Witcher

Un titolo come questo è davvero gradito: oscuro, realistico, diverso. Una sveglia per chi vive di soli *Final Fantasy* e polpettoni hollywoodiani alla Eragon
PC, ATARI

Assassin's Creed

A novembre saremo pronti a immergerci nell'epoca delle Crociate (ma non solo, a sentir Ubisoft). Il fascino del protagonista e dell'ambientazione è irresistibile
360, PC, PS3, UBISOFT

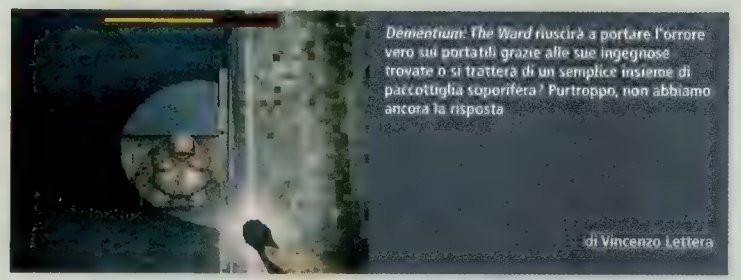
Hellgate: London



I creatori di *Diablo* danno vita ad un mondo dove horror e fantascienza si sposano brillantemente. Dall'ultima volta che lo abbiamo provato l'attesa è a dir poco infernale
PC, NAMCO BANDAI

Il buio si avvicina

L'horror è compatibile con il concetto di gioco portatile?



Dementium: The Ward riuscirà a portare l'orrore vero sui portatili grazie alle sue ingegnose trovate o si tratterà di un semplice insieme di paccottiglia soporifera? Purtroppo, non abbiamo ancora la risposta

di Vincenzo Lettera

Parecchi anni fa, un noto gruppo britannico compose una canzone il cui testo descriveva le sensazioni fobiche dell'uomo nei confronti del buio: quel pezzo si intitolava Fear of the Dark.

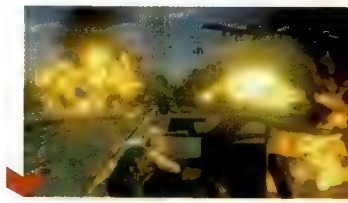
L'oscurità spoglia le persone di qualsiasi protezione e certezza, finendo inevitabilmente per renderle indifese e disorientate, abbandonate in un clima di pura tensione. Per quanto possa apparire strano, sembra essere pratica comune cercare di ritrovare un'atmosfera simile mentre si gioca a certi titoli. Masochisticamente, si finisce così per aumentare il volume dell'audio, giocare di notte o oscurare di proposito le finestre: isolarsi dal mondo esterno è infatti un buon espediente per moltiplicare la tensione, quasi fossimo alla ricerca di un infarto quale sublime raggiungimento della perfetta fusione tra giocatore e simulacro.

Mi è capitato più di una volta di vagare per Raccoon City durante la notte o di perdermi per Silent Hill mentre tutti dormono. Anche Rapture, la città sommersa dell'ottimo *BioShock* (del quale trovate la recensione a pagina 092), mostra un altro volto, se esplorata mentre si è immersi in una stanza buia e silenziosa. L'incontro inaspettato con uno dei ricombinanti può essere da cardiopalma e, una volta che il battito cardiaco si sarà calmato, vi fermerete un istante ripensando alla forte emozione provata. Purtroppo queste sensazioni non riescono ancora a essere riprodotte su console portatili: sarà dovuto, come sostengono in molti, al tipo di piattaforma? O semplicemente si tratta dell'incapacità dimostrata finora nel riprodurre un'atmosfera ansiogena? Sta di fatto che i titoli horror sono delle rare oasi nel parco software di DS e PSP. Oasi tutto sommato aride, se pensiamo che gli unici esemplari sono titoli mediocri o tediosi remake (*Resident Evil DS* su tutti). Fortunatamente, sembra però che le cose stiano per cambiare: il brand *Silent Hill* si appresta a sbarcare su PSP e, nonostante la sua natura maggiormente action faccia storcere il naso ai puristi, sembra presentare più di uno spunto di interesse.

Buone nuove anche dal fronte DS, dove *Dementium*, avventura horror in prima persona, cercherà di ovviare ai limiti tecnici della console grazie a un buon level design e a una densa atmosfera. Di sicuro non sarà l'esponente più originale nel suo genere, ma forse sarà il primo titolo portatile capace di terrorizzarci. O almeno di provarci davvero. Magari, quindici anni fa, gli Iron Maiden non si riferivano propriamente a questo nella loro canzone. Ma, dopotutto, il succo è lo stesso.

030 **Army of Two**
360, PS3

032 **Tabula Rasa**
PC



034 **Metal Gear Online**
PS3

035 **Mercenaries 2: World in Flames**
360, PC, PS3

036 **Mass Effect**
360

037 **Eternal Sonata**
360, PS3

038 **Project Gotham Racing 4**
360

039 **Race 07**
PC

040 **Fable 2**
360

040 **Condemned 2: Bloodshot**
360, PS3

041 **Spider-Man: Friend or Foe**
360, PS3

042 **Wii Fitness**
WII

043 **They**
360, PC, PS3

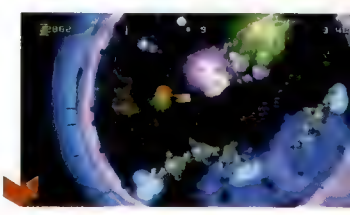
044 **Project Rygar**
WII

044 **Everyday Shooter**
PS3

045 **Silent Hill Origins**
PSP

046 **Drawn to Life**
DS

046 **Dementium: The Ward**
DS



047 **Mutant Storm Empire**
360

Army Of Two

Ovvero: due persone che tentano di essere un'intera compagnia

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **15 NOVEMBRE**

La forza di *Army of Two* non risiede tanto nelle meccaniche di gioco, che non sono nuove, quanto nell'occasionale scena ad effetto e in alcuni momenti co-op non scriptati che cambiano il punto di vista sulla battaglia

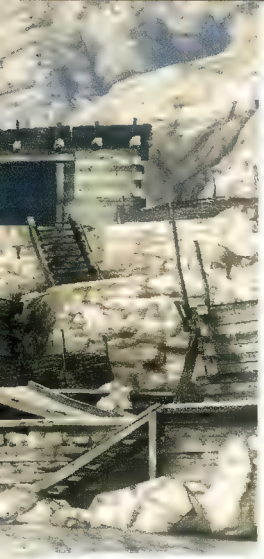
Il mondo di *Army of Two* è, prevedibilmente, bipartito. Da un lato è ambientato nel torbido ambiente dei fornitori privati dell'esercito, organizzazioni globali che spesso operano con l'immunità politica, sorvolando completamente le convenzioni di Ginevra nella loro ricerca di denaro. Allo stesso tempo, il team di sviluppo ha chiaramente guardato troppi filmoni hollywoodiani con la puntuale enfasi sull'amicizia virile.

Entrambi rischiano di inquinarsi a vicenda. Ad esempio, lo sviluppatore EA Montreal può sostenere che il gioco abbia delle tematiche politiche, ma le ambientazioni e i nemici sono poco più che caricature: tra i livelli c'è 'Grotte in Afghanistan', in cui le mura sono coperte di ritratti di Saddam Hussein e attentatori suicidi carichi di dinamite vi corrono incontro urlando. Per quanto riguarda i classici momenti di 'amicizia virile', se sbraitare costantemente 'fratello!', 'merda!' e 'vaffanculo!' è il modo in cui gli amici comunicano, allora questo è un titolo con una enorme attenzione per i dettagli.

> Tra i livelli c'è 'Grotte in Afghanistan', in cui le mura sono coperte di ritratti di Saddam Hussein e attentatori suicidi carichi di dinamite vi corrono incontro urlando

Il concetto dietro il motore è più impressionante, visto che l'idea è che sia impossibile giocare come un lupo solitario, tanto che il lead designer, Chris Ferreira, sostiene che le interazioni co-op siano state costruite prima che fosse implementata anche una singola arma. Alcuni standard sono stati ripensati in modo interessante: quando si solleva il proprio partner oltre un muro, ad esempio, si ha un'animazione fissa che, tuttavia, consente al partner in basso di regolare l'altezza della spinta, in modo da permettere all'altro di sparare senza doversi arrampicare o tirare una granata. Tra i nuovi trick c'è la possibilità di fare i cecchini in modalità co-op, con lo schermo che si divide in tre: la parte superiore mostra la solita prospettiva in terza persona, mentre quella inferiore mostra la visuale del vostro cecchino in una metà e quella del vostro partner nell'altra, in modo che si possano facilmente allineare i tiri e non sprecare proiettili.

Ma nonostante EA Montreal stia cercando di evitare le animazioni e gli attacchi preconfezionati, le mosse miste sono proprio così. Si preme il pulsante e, a seconda della posizione del nemico, una delle varie animazioni prenderà alcuni secondi. In un gioco dal ritmo così veloce è un momento di stasi breve ma determinante, e permette agli altri nemici di accerchiarvi. Forse è questo il punto, ma fra tutte



Sulla locazione qui sopra si viene paracadutati: un partner controlla il paracadute e schiva i razzi, mentre l'altro spara verso gli obiettivi a terra

L'aggrometer in azione: un partner attira l'attenzione dell'elicottero mentre l'altro cerca di colpire i suoi punti deboli

Gli sviluppatori sostengono che lo scenario sia interattivo e possa essere usato a proprio vantaggio. Ma allora perché mostrano solo le portiere delle macchine?

le similitudini con *Gears of War* questa è un'area che al momento è piuttosto debole.

Army of Two ha altre influenze, tuttavia, oltre agli ovvi paragoni con *Gears*. L'aggrometer viene dritto dagli MMO e permette a uno dei due di attrarre i nemici sparando molto e facendo in generale un sacco di fracasso. Il partner in questione assumerà una distintiva sfumatura rossa e i nemici si focalizzeranno su di lui come minaccia principale, mentre l'altro diventerà trasparente e sarà in grado di insinuarsi nelle posizioni e negli accampamenti nemici seminando distruzione. È un modo sicuro per dare a un partner il tempo di tendere una trappola, ed è un deciso passo avanti tattico rispetto ad altri sparatutto per console basati sul gioco di squadra. Distrarre l'attenzione dei nemici funziona in modo efficace, ma sfortunatamente sono piuttosto bravi a trasformare detta attenzione in una gragnola di colpi, quindi bisogna gestire la situazione con cautela.

Le cut scene spezzano l'azione, ma un'ampia parte della comunicazione tra il vostro team e chi lo paga è via radio. La loro voce assomiglia stranamente a quella di Fenix e compagni

Questi nemici si presentano in tre categorie principali distinte dal colore: grunt, elite e heavy. I grunt sono degli idioti e devono essere guidati dagli elite, che dicono loro cosa fare e che sono tiratori migliori e più abili sul campo di battaglia. Gli heavy sono coperti da pesanti armature, ma usando l'aggrometer uno di voi può prenderli di sorpresa dal lato in cui sono scoperti. In combattimento, i nemici minacciano di essere più difficili da gestire delle Locust, grazie ai continui tentativi di attaccarvi lateralmente muovendosi di posizione in posizione: se questo significa che potrete colpirli mentre corrono allo scoperto, comporta anche alcuni momenti di panico quando tre nemici correranno verso di voi da direzioni diverse. Fortunatamente, i vostri fucili possono essere sostituiti da potenti cannoni che spareranno all'indietro i nemici. Potenziare la vostra arma permette di customizzare elementi come il tamburo o il caricatore, e il sistema trova equilibrio nel fatto che non basterà semplicemente comprare l'equipaggiamento più costoso per avere l'arma ideale: potrebbe essere poco accurata o pesante, o il tempo di ricarica potrebbe essere troppo lungo per via della grandezza del nastro. Online, il vostro fucile sarà il solo elemento identificativo del vostro personaggio, e potrete anche scambiarlo con il vostro partner. Tuttavia, il gioco presenta solo una singola skin alternativa in cambio dei vostri 70 euro, con vari slot vuoti ad attendere i contenuti scaricabili.

Army of Two sembra inizialmente impacciato nel suo oscillare tra l'azione e la strategia, il reale e il virtuale. Ma, dopo un po' di tempo, il gioco mostra i suoi aspetti più creativi, a prescindere dal fatto che non vada oltre il proprio valore commerciale: è per l'amante di *Gears of War* che ne vuole l'equivalente di questa stagione, è il Die Hard 4.0 dell'industria videoludica. Per quel mercato funzionerà perfettamente e in modo convincente.

Mala sanità

L'occasionale oscillazione di Army of Two tra la fedeltà realistica e la schematizzazione videoludica può essere schizofrenica: uno degli aspetti peculiari che lo mostrano è il meccanismo di guarigione dopo il vostro primo KO. EA Montreal dice che la ragione per l'inclusione dei tamponi è che sono davvero usati sul campo di battaglia, e un consulente gli ha riferito del loro uso nelle operazioni dei mercenari: entrambe le cose sono sicuramente vere. Nella pratica si attiverà un QTE e sullo schermo apparirà un grosso tampone bianco che inizierà a riempirsi di sangue mentre suoni viscidi provengono dalle ferite del vostro partner. Il gioco non sentiva il bisogno di un'autenticità che andasse al di là della superficie (dopo tutto dopo, si può ricaricare la salute del vostro personaggio in copertura) e la scena si presenta come un semplice momento 'da sensazione', qualcosa che svaluta il duro lavoro riversato nel resto dell'esperienza.

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **NCSOFT**
SVILUPPO: **DESTINATION GAMES**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **19 OTTOBRE**

Tabula Rasa

Lord British e NCSoft aggiungono un pizzico d'azione alla formula del MMORPG

Se negli ultimi tempi le terre di Azeroth e Draenor hanno subito un aumento demografico di oltre nove milioni di abitanti, forse il merito è anche di chi, dieci anni fa, ha dato vita al genere dei Massively Multiplayer Online Game. Era il 1997 quando un certo Richard Garriot girovagava per i server del suo *Ultima Online*, consapevole di aver lasciato un'impronta indelebile nel mercato videoludico. A quell'epoca era noto con lo pseudonimo di Lord British, nomignolo datogli in periodo adolescenziale dagli amici, e che nella serie Ultima era il nome che egli stesso attribuì al suo alter-ego. Dopo dieci anni Garriot è pronto a liberarsi del titolo di Lord e, dopo essere passato al grado di General British, si appresta a segnare una nuova importante tappa nella storia del genere.

Una delle opzioni più interessanti risiede nella possibilità di clonare il vostro personaggio: potrete infatti crearne una "copia di backup"

Va però fatta una premessa: questo Tabula Rasa non nasce con la presunzione di voler riscrivere un genere da zero, né tanto meno di rendere obsoleti quegli stessi dogmi dettati da *Ultima Online*. L'obiettivo prefissato è invece quello di riuscire in ciò che titoli come *Star Wars Galaxies* hanno miseramente fallito: avere successo regalando un'esperienza ludica diversa e innovativa. E non si tratta di poche idee ma di una cura maniacale riposta in ciascun aspetto del prodotto, già a partire dalla trama.

Tabula Rasa è caratterizzato da una vivace ambientazione fantascientifica, nella quale dovremo far fronte all'invasione di due specie aliene (Eloh e Thrax), le quali hanno scelto la Terra come campo comune sul quale darsi battaglia. I terrestri fondano intanto un'organizzazione bellica denominata AFS (Allied Free Sentients), la quale inizia a reclutare civili con l'obiettivo di contrastare gli invasori. Destination Games ci assicura che la trama avrà però risvolti inaspettati, e alcune delle missioni daranno la possibilità al giocatore di scegliere come agire secondo scelte etiche. La presenza di due fazioni aliene non deve però trarvi in inganno: l'unica razza che potrete scegliere sarà esclusivamente quella umana. L'editor del proprio alter ego è intenzionalmente scarno, permettendovi di sceglierne solo il sesso, il nome e l'aspetto estetico (che comunque non offre una vasta libertà di personalizzazione). A differenza degli altri MMORPG, stavolta vi sarà preclusa anche la scelta iniziale della classe: dapprima sarete delle semplici Reclute ma, raggiunto un certo livello, potrete decidere se diventare uno Specialista o un Soldato, i quali differiscono ovviamente in abilità, equipaggiamento e statistiche. Il sistema di classi progredisce e si ramifica ulteriormente con l'aumentare del vostro livello, dandovi la possibilità di specializzarvi in una delle otto classi finali. Una delle opzioni più interessanti risiede però nella possibilità di clonare il vostro personaggio: potrete infatti crearne una "copia di backup", nel caso in cui la sua evoluzione seguente non dovesse rivelarsi di vostro gradimento. In questo modo, un azzardo nella scelta della classe successiva non vi costringerà a ricominciare il gioco da

Il design dei personaggi è favoloso ma grande cura è stata riposta soprattutto per le unità nemiche. E, per una volta, nessuno di loro avrà le orecchie a punta

Non tutti gli Eloh sono malvagi. Parte della popolazione (come questi sopra) ha mantenuto la sua natura pacifica

Ci saranno nemici di tutte le forme e dimensioni. Questo bestione non sembra tanto amichevole

Combinando i diversi Logos trovati, il nostro alter ego potrà guadagnare nuovi e indescrivibili poteri

capo, né vi obbligherà a interpretare fino alla fine un personaggio indesiderato.

Ma il cuore pulsante di *Tabula Rasa* risiede certamente nel suo innovativo sistema di combattimento: un esuberante mix tra GdR e shooter in terza persona, che promette di regalare scontri più coinvolgenti e vivaci che in qualsiasi altro titolo del genere. Mentre il movimento è affidato nuovamente alla tastiera, grazie al mouse sarete in grado di spostare l'obiettivo su un nemico, bloccarne in parte la mira e fare fuoco con il tasto sinistro. Tramite il tasto destro potrete invece attivare una delle numerose abilità apprese, le quali non mancheranno di donare un pizzico di strategia ai diversi combattimenti. Avrete poi la possibilità di utilizzare l'ambiente di gioco a vostro vantaggio e sfruttare alberi e rocce come riparo dal fuoco nemico. Ciò darà di certo una marcia in più al PvP, il quale non può che trarre vantaggio dalla natura frenetica dei combattimenti e che, secondo gli sviluppatori, andrà ben oltre le semplici guerre tra clan. Ruolo importante vestono infine i misteriosi Logos, i simboli dell'alfabeto alieno degli Eloh. Questi particolari caratteri celano in realtà un potere nascosto: i giocatori, combinandoli adeguatamente, potranno ottenere abilità altrimenti inaccessibili. In realtà anche i Logos sono parte attiva di quella che promette essere una trama decisamente più profonda e avvincente.

Nonostante *Tabula Rasa* sia in sviluppo da ben sei anni, tecnicamente sembra non risentirne affatto e il comparto grafico appare tutt'altro che vetusto. L'ambientazione fantascientifica porta finalmente nuova linfa ad un genere che ormai sembra vivere in simbiosi con elfi, nani e grifoni, mentre il design degli ambienti e dei personaggi trasuda un incredibile carisma. Dire che NCsoft abbia già vinto in partenza sarebbe prematuro e oltremodo azzardato, ma le premesse per un ottimo titolo ci sono tutte. Adesso non resta che vedere se il ritorno di Lord British sarà sufficiente a dare una smossa ad un genere quanto mai statico.

L'Arte del respawn

In *Tabula Rasa* vi ritroverete ad affrontare i temibili Bane, esponenti delle forze belliche Eloh. È interessante vedere come questi, a differenza della stragrande maggioranza dei MMORPG, non compaiano dal nulla. Vedrete infatti giungere da lontano delle enormi navi che, una volta atterrate, lasceranno andare una o più unità nemiche. Oltre ad essere un'interessante trovata scenica, ciò darà tempo sufficiente al giocatore per prepararsi allo scontro o, cosa non meno probabile, darsela a gambe. Talvolta vi capiterà di imbattervi in orde di Bane intenti ad attaccare degli avamposti alleati: perdere il dominio di un avamposto avrà conseguenze negative sul mondo di gioco (anche se non è stato rivelato alcun dettaglio in merito) e per questo è importante che i giocatori uniscano le forze per sopprimere gli invasori.

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **KONAMI**
SVILUPPO: **KOJIMA PRODUCTIONS**
ORIGINE: **JAPAN**
USCITA: **TBA**

Punti di vista

Durante *MGS4* e quindi, si suppone, in *MG Online*, i giocatori possono usare una telecamera sulla spalla o una visuale FPS. La prima, richiamabile tramite i tasti dorsali del Sixaxis, può essere spostata da una spalla di Snake all'altra, il che è ovviamente di grande importanza quando si tratta di sbirciare dietro gli angoli. Assieme a questo, Kojima ha sottolineato che gli ambienti saranno progettati per fornire punti di vantaggio anche agli avversari, in modo che Snake dovrà spesso fronteggiare il fuoco proveniente da posizioni coperte; ma quando un nemico non può essere visto, egli potrà identificarlo con il visore termico nascosto nella benda. Si tratta di tocchi interessanti, ma la telecamera in terza persona ha dei cambi 'registici' che si spera saranno tagliati, mentre la gestione delle armi, di drammatica importanza in *MGO*, è ancora basata sui menu e resta piuttosto macchinosa.

Metal Gear Online

Perchè a volte un solo nuovo capitolo di una serie ventennale non basta

Di dettagli su *MGS4* ne sono stati rivelati tanti, ma il più sorprendente è senz'altro il fatto che si sia diviso in due giochi a sé stanti. **Hideo Kojima** non ha mai nascosto di voler realizzare un gioco online, ma finora il suo unico lavoro in questo campo è stato su *Metal Gear*. Sia *MGS3* che *MGS: Portable Ops* presentavano limitate modalità online, e hanno fatto ben sperare nell'uso della connessione anche per *MGS4*. Una speranza che sembra a dir poco irrilevante dopo l'inaspettato annuncio della versione stand alone *Metal Gear Online*.

MG Online è basato sul mondo, sull'engine 3D e sul sistema di interazione dei personaggi sviluppato per *MGS4*, e i dettagli rendono chiaro che il lato online di *MGS4* si è evoluto in questo titolo separato. Il gioco vedrà fino a 16 giocatori lavorare assieme e scontrarsi, e una dichiarazione di Konami ha posto l'accento su un sistema di squadra che collegherà le proprie nanomacchine a quelle dei compagni: in pratica, questo vuol dire che un team può facilmente condividere informazioni sulla posizione dei nemici, anche se queste potranno anche essere intercettate e alterate.

La demo di *MGS4* alla recente PlayStation Premiere si mostrava estremamente dettagliata e al contempo un genuino progresso per la serie, anche se l'enfasi (come in *MGS3*) è posta su una serie lineare di sequenze che possono essere risolte in un'ampia varietà di modi. Kojima ha detto che il gioco "si basa sulla libertà data ai giocatori di muoversi senza essere scoperti tra le due fazioni in guerra, e di scegliere da quale parte schierarsi". Saranno dunque presenti le ovvie conseguenze di uccidere soldati di una particolare fazione, ma questo suggerisce anche che le missioni secondarie giocheranno una parte maggiore di quanto ci si aspettasse.

Gli unici aspetti che destano preoccupazione sono alcuni espedienti che si spera si ridurranno a momenti isolati. I barili, per esempio, possono essere usati per nascondersi, ma anche per rotolare contro i nemici facendo venire la nausea a Snake, che rimetterà a posto il suo stomaco leggendosi qualche rivista per adulti; la potenza grafica della PS3 è stata usata per rendere ogni pagina della rivista sfogliabile a piacimento. Ma fin qui si tratta di stranezze tipiche della serie: di maggior peso è il movimento di Snake, un misto di animazioni prestabilite, come capriole e arrampicate, e fluide azioni sensibili al contesto. Alcune mosse sono innegabilmente comode: la funzione mimetica della tuta azionabile con un solo pulsante, che si adatta a certi sfondi, la simulazione della morte e la possibilità di nascondersi nella spazzatura, seguita però dal rischio di cominciare a puzzare attirando così le mosche. I nemici, inoltre, sembrano molto più realistici e muoiono facilmente dopo uno o due colpi, mentre il testo è nettamente meno invasivo e i dialoghi vengono portati avanti senza fermare il gioco.

Ma mentre *MGS4* prende una forma sempre più definita, *MGO* è ancora una massa informe. L'online di *MGS3* dimostrava almeno che l'interfaccia di *Metal Gear* poteva sostenere la sua personale marca di deathmatch, mentre *MGO* dovrà reggersi in piedi da solo. La vera questione, forse, è se sarà un prodotto in vendita sugli scaffali o se sarà reso disponibile come download ai possessori di *MGS4*. In ogni caso, nel dividere uno dei titoli per PS3 più attesi, la Kojima Productions si è imbarcata in un'impresa doppiamente ardua

Il trailer riprendeva in parte quello dell'E3, e vedeva l'androgino Raiden e l'immortale Vamp impegnati in uno spettacolare scontro ad alto contenuto coreografico. Meryl ritorna come membro della Foxhound, e come sempre Snake si trova nel mezzo

Gli ambienti sono la versione deathmatch di alcuni dei livelli di MGS4; l'effetto blu della mimetica sembrerebbe indicare l'interconnessione delle nanomacchine. È il marchio di riconoscimento della propria squadra, che può vederlo anche attraverso i muri

La vita è piena di dure scelte morali: lanciare un razzo a un aeroplano o arrampicarsi su un carro armato e usare quello? Vale la pena vedere l'animazione in cui si ruba il carro armato, ma il QTE che si avvia ogni volta che si compie una rapina può risultare fastidioso

Mercenaries 2: World In Flames

Ecco la prova del fatto che, in fondo, non c'è nessuno che non sia in vendita

Mentre si avvicina l'uscita di *Mercenaries 2*, la nuova preview hands-on mostra che ci sono poche nuvole all'orizzonte (completamente distruttibile). Di certo, nel gioco non c'è nulla di sbagliato da un punto di vista grafico o tecnico: ogni cosa collassa sbriciolandosi e cadendo a pezzi in modo ragionevolmente credibile. Forse il fatto è che il gioco è devoto puramente alla distruzione, e il mondo di *Mercenaries 2* è ovviamente stato costruito per essere distrutto. A volte, sembra che ci si trovi di fronte a tessere di un domino più che a delle case.

Naturalmente, la distruzione funziona come dovrebbe, e a volte anche in modo spettacolare: i sostegni dei ponti possono essere divelti, gli alberi bruciati, le case fatte esplodere e intere città possono essere rase al suolo con incursioni aeree. Ma forse c'è un fondamentale senso di ennui: nonostante ci siano più esplosioni, più fracasso, più distanza di tiro, è tutto semplicemente familiare. Questo non significa che non ci siano nuovi elementi nel mix: uno dei nuovi *trick* presenti nella dimostrazione era un elicottero che prendeva un camion usando un argano magnetico, una vista estremamente piacevole in sé, ma ancora di più per l'efficace fisica messa in mostra quando il camion veniva lasciato cadere da una grande altezza sul pendio della montagna e precipitava giù, prima che (naturalmente) alcuni missili del tutto gratuiti lo spedissero in cielo.

Nel mondo del gioco ci sono cinque fazioni differenti che possono essere sia amiche che nemiche, a seconda delle vostre azioni all'interno del gioco e delle missioni che sceglietе di accettare. Pandemic afferma che la storia è stata molto migliorata rispetto all'originale, ma non si è visto niente di tutto questo, e i brevi accenni forniti (la trama ruota intorno al fatto che il/la vostro/a mercenario/a viene pagato per il suo lavoro con una pallottola nella schiena e vuole quindi vendicarsi) non ispira fiducia nelle promesse di uno stile 'Bruckheimer incontra Tarantino'. Gli obiettivi ruoteranno attorno alla trama principale ma, al di là di questa, il gioco sarà basato sulle scaramucce più piccole e i lavori presi al volo e svolti secondo la convenienza del vostro mercenario. Tra le cinque fazioni c'è un gran numero di soliti sospetti, oltre all'esercito di liberazione popolare del Venezuela e le maggiori compagnie petrolifere, ognuna delle quali ha i suoi propri mezzi e la propria angolazione politica sugli eventi all'interno del mondo del gioco.

Una delle caratteristiche più impressionanti di Mercenaries 2 è che, in un modo o nell'altro, si può interagire con ogni cosa nel gioco, che si tratti di crivellare i muri solo per veder apparire i fori, o di arrampicarsi su un camion per essere abbastanza vicini da colpire gli elicotteri

Le vicende legate alle fazioni aggiungono personalità agli ambienti, e le vostre azioni in queste zone avranno impatto sull'aspetto di un'area. Avrete anche un vostro quartier generale presso cui tornare

Il Venezuela è stato scelto come location per *Mercenaries 2* per questa dimensione politica (il gioco si focalizza blandamente sulla lotta per il petrolio, del quale il Venezuela è uno dei più grandi esportatori) ma anche per rendere questo mondo più colorato rispetto alle location spesso piatte dell'originale. È di certo più attraente del predecessore, con i suoi verdi e blu brillanti che ricordano *Just Cause*, e la semplice ampiezza del gioco può essere impressionante; inoltre il binocolo è davvero utile per pianificare la propria scia di distruzione.

È difficile essere troppo critici su *Mercenaries 2* perché offre molte possibilità, e indubbiamente ci si diverte molto con le esplosioni semplici e gratuite. Ma forse il problema nel fare qualcosa soltanto per soldi è che, per definizione, non ci si può permettere di prenderla troppo a cuore.

FORMATO: **360, PC, PS3, PS2**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **PANDEMIC**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **INVERNO 2007**

Il fratellino povero

Il produttore del titolo di nuova generazione è ansioso di enfatizzare che la versione PS2 di Mercenaries 2 sarà molto di più di un porting povero del fratello maggiore. In pratica, tuttavia, attualmente i segnali sono un po' diversi: la fitta nebbia che circonda quasi ogni aspetto del mondo del gioco è solo uno dei molti problemi, oltre alla lentezza dei movimenti e alla debole IA dei nemici. Il problema più grande, tuttavia, è nell'enfasi sugli ambienti distruttibili, che la PS2 non può gestire oltre un certo livello di complessità: se si colpisce una ciminiera con un lanciarazzi, a prescindere dal luogo di impatto, l'animazione sarà sempre la stessa. E siccome è improbabile che il gioco uscirà in condizioni diverse da quelle attuali siamo un po' perplessi.

Mass Effect

Greg Zeschuk ci guida attraverso atmosfere futuristiche e interazioni tra personaggi

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **BIOWARE**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **23 NOVEMBRE**

Se analizzassimo ogni nostra giornata ci accorgeremmo che questa potrebbe essere sintetizzata in una lunga sequenza di scelte, tutte raggruppabili come scelte materiali: ma la sottospecie decisamente più interessante è quella delle scelte sociali. I videogiochi fin dall'inizio hanno posto la scelta, intesa come agire che influenza il mondo circostante, al centro del gameplay, ma il meccanismo che purtroppo è più difficile da ricreare è proprio quello più 'umano' inteso come agire che influenza i nostri rapporti con gli altri.

"Nei giochi di solito ci sono due categorie distinte di azioni: buone e cattive. Si viene così a creare un sistema per cui si fanno due cose buone per bilanciare una cattiva azione, e questo non è molto realistico. Il sistema di *Mass Effect* tiene traccia di tutto quello che il giocatore fa, di come sceglie di comportarsi con gli altri, e a seconda di come sono i suoi rapporti sociali e le sue scelte gli vengono poste delle diverse possibilità". Così ci ha detto Greg Zeschuk, presidente di BioWare, all'evento organizzato da Microsoft nelle sue sedi milanesi per presentare alla stampa specializzata le ultime novità su *Mass Effect*. Ogni volta che nel gioco incontreremo qualcuno avremo un ampio bouquet di possibilità da cui scegliere. Potremo indirizzare le conversazioni, e anche se questo potrà sembrare di scarsa importanza nell'economia generale del titolo ci accorgeremo molto più avanti di come una nostra semplice risposta sgarbata abbia molto peso nello sviluppo della storia.

Tutto il gioco è quindi basato sulle relazioni sociali, sarà fondamentale stringere buoni rapporti con gli PNG per portare nuove persone nella propria squadra, ognuna con le proprie caratteristiche e con il proprio sistema di esperienza in stile GdR. Infatti non dimentichiamoci che l'evoluzione dei nostri compagni sarà fondamentale e necessaria per procedere nell'avventura, ed affrontare combattimenti sempre più difficili. Il sistema studiato da BioWare per gestire le battaglie appare come un piacevole ibrido: diciamo ibrido perché se è vero che sarà possibile passare in ogni momento allo schermo di selezione degli attacchi per voi e per tutto il team (un comodo ed intuitivo menu, reso comprensibile anche dal fatto che non si avranno più di due compagni attivi allo stesso tempo), sarete comunque voi con lo stick analogico ad indirizzare il fuoco del vostro alter ego digitale e a cercare riparo dai colpi nemici.

"Vogliamo dare l'abilità al giocatore di controllare bene la sua squadra, che non deve ridursi ad un semplice peso morto. In caso lo si desiderasse sarebbe anche possibile, utilizzando dei tasti preimpostati per il comportamento dei compagni, avere un approccio più improntato al combattimento e meno gestionale", ci ha detto Mr. Zeschuk. Questo è l'unico punto interrogativo riguardo al gioco: al momento non abbiamo la possibilità di sapere se, sul lungo termine, l'azione rischierà di risultare troppo frammentata dall'utilizzo dei menu. Inoltre, fatta eccezione per le dimostrazioni del sistema di conversazione, che appare realmente sbalorditivo, molte delle parole di publisher e sviluppatori in merito al gioco devono ancora essere completamente avallate dai fatti, ovverosia da una prova accurata.

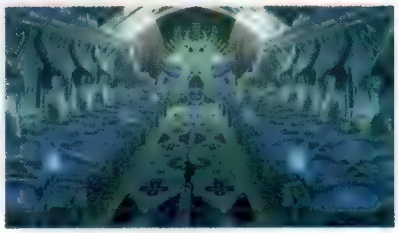
Durante i dialoghi appariranno le possibilità di risposta, da due a sei a seconda del caso, puramente indicative della direzione che è possibile imprimere al discorso. Le reazioni del personaggio e quelle dell'interlocutore, da qui, appariranno pienamente credibili

Face editor

Per sottolineare l'unicità del personaggio principale e rafforzare l'immersione nella storia, BioWare mette a disposizione dei giocatori un avanzato editor per creare a proprio piacimento il viso e le caratteristiche del protagonista di *Mass Effect*. Quello che vedete nelle immagini ufficiali, infatti, altri non è che una delle tante possibilità offerte dallo strumento di personalizzazione, strumento che sottolinea anche la caratura e la versatilità grafica del titolo. Peccato che sia possibile personalizzare unicamente una fisionomia umana, costrizione che comunque pare giustificata dalle premesse della trama.

Il gioco, in pieno stile Star Trek, è ambientato 200 anni nel futuro. Una convenzione che pochi titoli sci-fi sono riusciti a scrollarsi di dosso, considerata l'alta improbabilità di vedere un'organizzazione galattica di queste dimensioni svilupparsi in un tempo così breve: ben più importante, comunque, è certamente la coerenza del mondo creato da BioWare

A evidenziare che si tratta di un mondo creato dalla fantasia di un leggendario compositore di musiche, tutti i nomi dei personaggi sono tratti a viva forza dai generi e dagli stili musicali più disparati



Se pure il resto della trama dovesse rivelarsi ritrito, tutto quanto concerne la relazione tra il mondo reale (o quello che noi consideriamo tale) e quello onirico pare trattato in modo da suscitare interesse e anche un certo senso di fascino

Eternal Sonata

Tri-Crescendo su 360: nota a margine nell'eterna melodia dei JRPG oppure aggiunta fondamentale allo spartito?

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **NAMCO BANDAI**
SVILUPPO: **TRI-CRESCENDO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **19 OTTOBRE (360), TBA (PS3)**

Frederic Chopin è sul letto di morte, privo di conoscenza, ma la sua immaginazione lavora a ritmo febbrile. Nei suoi sogni, una ragazza sconosciuta sta per incontrare un terribile destino, e sarà lui a doverla salvare, compiendo un viaggio interiore alla scoperta di se stesso e in cerca della redenzione.

Le premesse di *Eternal Sonata* (in originale *Trusty Bell*) si assicurano quantomeno la palma dell'originalità e paiono giocare abilmente con uno dei clichè del genere, il classico risveglio di letargici protagonisti entro avventure che cambieranno loro la vita. Se tuttavia l'intera esperienza di Chopin (che non è un omonimo, ma il compositore in persona, o meglio in poligoni e cel shading) non è altro che un sogno a tratti provvisto della solidità del mondo reale, è anche vero che molte delle sue gesta rischiano, a quanto s'è visto, di non avere nulla dell'inusualità che tale creativo setting avrebbe potuto garantire.

Dove *Eternal Sonata* promette di affascinare davvero l'affamato di JRPG, tuttavia, è nel sistema di combattimento. Malgrado le potenzialità insite in una simile fusione, unire un andamento a turni ad una gestione dei personaggi prevalentemente action è un'ibridazione raramente tentata in un genere tradizionalmente conservatore, ma il titolo tri-Crescendo non sembra avere particolari problemi nell'intuire quale sia la via per sfruttarla nel modo giusto.

I diversi modi di impattare con i nemici a schermo (cogliendoli di sorpresa, venendo colti viceversa a sorpresa oppure sfidandoli ad armi pari) condurranno a diverse configurazioni iniziali nell'arena del combattimento. Ogni personaggio giocante entra in scena quando giunge il suo turno, ma è da qui in poi che le cose cambiano: raggio d'azione e durata degli attacchi sono subordinati a una barra del tempo che comincia a scendere non appena si inizia a muoversi in tempo reale utilizzando lo stick analogico, e che dovrà essere sfruttata al meglio per assicurarsi qualche danno al proprio avversario. Non sempre ciò sarà possibile, dipendente com'è la propria azione dalla distanza che separa il personaggio dal nemico, ma una volta avvicinatisi sufficientemente sarà necessario premere freneticamente il pulsante d'attacco e poi culminare, con il giusto tempismo, nell'esecuzione opzionale di una supermossa assegnata a Y. Una certa importanza, in questo sistema, è rivestita anche dalla posizione relativa del personaggio nello scenario. Il contrasto tra Luce e Ombra non è niente di meno che un concetto abusato in questi casi, ma il punto d'interesse sta nella possibilità di cambiare l'elemento della supermossa a seconda che ci si trovi in una zona ombreggiata oppure illuminata dal sole: tutto considerato, forniti questi elementi al giocatore, è possibile organizzare una fitta rete strategica in cui ogni singolo istante ha un'importanza fondamentale.

L'alta risoluzione ingenera delizia per la cura con cui sono stati realizzati i modelli dei personaggi, ma non sempre rende giustizia alla costruzione degli scenari

L'ormai confermata versione PS3 aggiungerà al materiale elencato fin qui nuovi risvolti della trama, la possibilità di controllare due nuovi personaggi, Crescendo e Serenade, e un nuovo sistema di cambio del guardaroba.

Se fino ad ora non abbiamo parlato dello stile grafico è proprio perché si tratta di uno degli argomenti maggiormente sviscerati in merito al gioco, e anche perché è ciò che salta subito all'occhio semplicemente guardando di sfuggita uno screenshot di *ES*. Per quanto gli ossessionati dallo sfruttamento esasperato della tecnologia in forze a Xbox 360 al fine d'ottenere un perfetto fotorealismo possano insistere sul fatto che l'utilizzo del cel shading mortifichi la next gen, offrendo una grafica da PS2, appare francamente eccessivo rifiutarsi di constatare che l'uso dell'alta definizione faccia uscire i personaggi a testa alta nel confronto con un anime di qualità estetica medio-alta. Starà alla prova definitiva valutare se sul lungo termine tutte le caratteristiche positive fin qui elencate si manterranno in quota durante le venti ore complessive apparentemente necessarie a terminare il gioco oppure se si assisterà a un deprimente Diminuendo

Andante con brio

Il compositore originale di *Eternal Sonata* è Motoi Sakuraba, cui va il merito di colonne sonore quali quelle degli *Star Ocean*, di *Baten Kaitos*, dei *Valkyrie Profile* e di alcuni *Tales*. Il suo utilizzo insistito di orchestrazioni grandiose, in cui *ensemble* d'ottoni si uniscono sovente a corali voci campionate, verrà affiancato a pezzi autentici di Frederic Chopin suonati dal pianista Stanislav Bunin. Per quanto tale scelta si riveli affascinante, e per quanto si possa considerare Sakuraba un valido compositore di BGM, il timore, anzi, la certezza che il suo lavoro venga messo in ombra dall'accostamento è comunque presente.

L'inserimento delle moto ha portato il numero di veicoli a quota 120. Tra i produttori citiamo Macerati e Chevrolet per le auto, e Ducati, BMW e Honda per le moto

Project Gotham Racing 4

Prima il dettaglio ultrarealistico, ora la sostanza: il team Bizzarre torna a bruciare l'asfalto

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **BIZARRE CREATIONS**
ORIGINE. **UK**
USCITA: **OTTOBRE**

In *Metropolis Street Racer*, anche con una gara perfetta sarebbe stato quasi impossibile raggiungere il massimo di Kudos. Avremmo potuto guidare in maniera ineccepibile, affrontare le curve con precisione millimetrica, ottenere un tempo straordinario: avremmo in ogni caso fallito.

Anche *PGR3*, nonostante le sue indiscutibile qualità, non è riuscito a essere ineccepibile. Forse le cause sono da ricercare nella fretta con cui è stato realizzato per essere pronto al lancio del 360, quasi come se durante lo sviluppo avesse perso qualcosa per strada. Chiamatelo 'senso del pericolo' o 'esuberanza', ma le emozioni trasmesse dai precedenti capitoli erano nettamente diverse.

L'intento di *PGR4* è quello di recuperare quanto accantonato nel terzo episodio, e ora che si conoscono meglio le dinamiche di programmazione della console Bizarre può finalmente concentrarsi sul motto originale di *MSR* che recitava 'It's not how fast you drive, but about how you drive fast' (non importa quanto tu sia capace di guidare veloce, ma piuttosto il modo in cui guidi veloce). A questo dobbiamo aggiungere l'inaspettata introduzione delle moto, con piloti pronti a eseguire acrobazie per dimostrare di essere i migliori tecnicamente e fisicamente.

Molte le evoluzioni a nostra disposizione, realizzabili con la semplice pressione di un tasto (anche se ancora non è chiara la meccanica di esecuzione). Ovviamente correre il rischio per eseguire impennate e quant'altro sarà premiato con i Kudos, e dovremo fare attenzione a scegliere il momento giusto, perchè solo ad acrobazia completata (e quindi ad animazione del pilota terminata) potremo riprendere posto sulla sella della moto.

Secondo Bizzarre i motociclisti sono le superstar di questo capitolo. Ma non fraintendiamo le parole del team: nessuna forma di discriminazione contro i piloti a quattro ruote, soprattutto nel mondo delle sfide online. Non poteva mancare la Gotham TV, ancor più chiara e semplice da utilizzare rispetto a *PGR3*, con i piloti raggruppati per nazionalità, con tanto di competizioni mondiali che vedono ogni nazione lottare per il primato in pista. Grazie alla nuova caratteristica PGR On Demand, i videogiocatori possono accedere a qualsiasi gara in qualsiasi momento, anche se sono stati completati già numerosi giri.

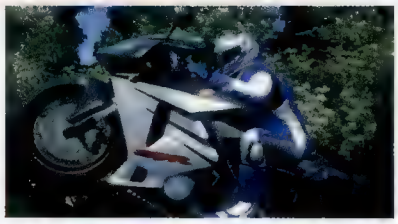
Gotham TV potrebbe semplicemente trasformarsi in un sistema di replay ricco di opzioni, soprattutto se Microsoft non si preoccuperà di spingere adeguatamente tale caratteristica, ma di certo non potremo lamentarci di questo valore aggiunto. Cinque le nuove ambientazioni, che si sommano a quelle del precedente episodio, per un totale di dieci, che comprendono quindi Macau, Shanghai, St.Petersburg, Quebec e un tracciato di prova Michelin non realmente esistente. Questa volta dovremo aspettarci percorsi tortuosi e poco lineari, caratteristica apprezzata dai fan del secondo episodio e quasi totalmente assente in *PGR3*.

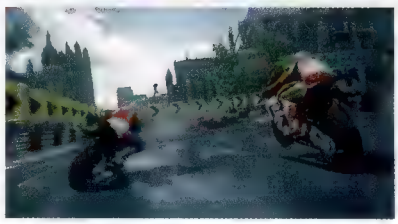
È un ritorno alle origini, con tracciati che presentano elevazioni differenti, con salite e discese che ci auguriamo siano in grado di competere con quelle di San Francisco di *PGR2*. E non dimentichiamoci i nuovi effetti atmosferici in tempo reale come neve e pioggia, che potranno finalmente ridare alla serie quelle emozioni e quel senso di pericolo tali da regalare forti scariche di adrenalina ai giocatori. Ne abbiamo bisogno.

Tuoni e fulmini

Come se non bastasse aver inserito le moto nel nuovo episodio, Bizarre ha pensato bene di realizzare un sistema meteo dinamico che influenzerà ovviamente il comportamento di auto e moto, offrendo nuove opportunità di racimolare Kudos sfruttando il fondo bagnato. Ma ciò che lascia esterrefatti è la cura dei piccoli dettagli. Non solo le gocce rimarranno sulla carrozzeria, ma rifletteranno tutto il mondo circostante, e addirittura la nebbia si addenserà a seconda del grado di umidità e dell'altitudine. Che dire poi degli effetti di luce in queste condizioni, con la luce dei lampioni "soffusa" dalla nebbia? Non ci sono parole, uno spettacolo altamente suggestivo.

I nuovi circuiti mostrano una perfetta integrazione tra strade e ambiente che li circonda. Il feeling di guida delle moto rimane ancora un mistero





***PGR4* non è *Motorstorm*, e mai potremo cadere dalle moto per qualche 'sportellata' o intimidazione avversaria. Tuttavia non mancheranno le cadute per eccessiva esuberanza**

Le auto a ruote scoperte non possono sostenere lo stesso numero di impatti di quelle da Turismo: i piloti che proveranno ad usare la tattica delle sportellate per guadagnare posizioni si troveranno irrimediabilmente in testacoda e con vettura compromessa

Il motore grafico gMotor2 potrà sembrare grezzo rispetto ad altri titoli, ma Simbin spera che ancora una volta sarà l'attenzione per i dettagli a conquistare i videogiocatori

RACE '07

Aggiornato e ampliato, in cerca di un nuovo motore grafico

WTCC ha ottenuto ancora una volta il supporto di Eurosport, che ha apprezzato molto il precedente capitolo. L'interfaccia di gioco ricrea alla perfezione il layout grafico delle trasmissioni della rete satellitare

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **TBA**
SVILUPPO: **SIMBIN**
ORIGINE: **SVEZIA**
USCITA: **2007**

Dopo il successo dello straordinario *GTR2* sembrava quasi impossibile che i ragazzi di Simbin riuscissero a creare una nuova serie che racchiudesse la stessa dose di realismo, di fedeltà nella riproduzione virtuale delle vetture e di competizione serrata. Piuttosto che passare 'di classe', magari con un titolo dedicato alla Formula 1, il team svedese ha scelto il mondo della 'sportellata', ovvero il campionato Turismo. *RACE*, primo capitolo della serie, ha ottenuto pareri contrastanti dal pubblico e dalla critica: che chi l'ha amato e paragonato dal punto di vista delle emozioni a TOCA 2 (ultimo titolo dedicato al campionato Turismo prima che la serie di Codemasters diventasse "multimarca"), e chi invece l'ha criticato pesantemente, affermando che le auto con cilindrata da due litri non erano abbastanza veloci per regalare brividi veri alla guida.

RACE '07 rappresenta il primo tentativo di allargare il franchise e di rispondere alle precedenti critiche, offrendo un parco auto decisamente ricco, con nuove classi che comprendono le F3000 e le Formula BMW.

La scusa che la maggior parte dei tracciati presenta tratti vuoti non regge più. Simbin ha aumentato il dettaglio a bordopista e aggiunto spettatori in 3D per incrementare l'atmosfera

Veicoli che certamente non possono circolare in strada e che richiedono un approccio alla guida decisamente differente, considerando anche il fatto che basta un piccolo contatto per compromettere i fragili componenti meccanici delle monoposto. I fan dovranno quindi essere pronti ad affrontare una nuova sfida, che promette di portare una ventata d'aria fresca nel genere.

Come nel precedente capitolo i tracciati sono quelli ufficiali del campionato WTCC, e questa volta troviamo sia quelli della stagione 2006 che quelli del 2007. Non mancano anche circuiti cittadini, come Porto e Pau.

L'unica fonte di incertezza è data dal motore grafico. Del resto, dopo aver visto *DIRT*, il gMotor2 di *GTR2* fa quasi sorridere, e mostra indubbiamente i suoi anni. Simbin ha ulteriormente perfezionato i modelli e i circuiti per cercare di adattarsi alle nuove potenzialità offerte dall'hardware e incrementato la sensazione di velocità una volta a bordo: ora bisogna vedere se tutto ciò sarà sufficiente per catturare l'attenzione del pubblico.

Possiamo tranquillamente affermare che la grafica non è una priorità per i fan della simulazione, e vogliamo confortarli sul fatto che *RACE '07* ha diverse caratteristiche appositamente studiate per loro. Prima di tutto è possibile realizzare livree personalizzate per il proprio team da utilizzare nei campionati online, inoltre esiste una classifica mondiale in stile Xbox Live per i migliori giri veloci sui differenti tracciati: i fanatici delle simulazioni sono sempre felici di potersi confrontare con altri appassionati, feticisti dei giri veloci, pronti ad esultare anche solo per aver limato dall'ultimo tempo pochi centesimi.

L'audacia di un team giovane è da ammirare. Non è da tutti tentare di competere con la serie *Race Driver* con un progetto come *RACE*. Se anche questa volta l'attenzione sarà rivolta alla simulazione realistica del comportamento di ogni vettura ci ritroveremo tra le mani un titolo imperdibile.

Partita in casa

Un circuito del gioco sarà nuovo anche per il più appassionato di sport motoristici. Vara è una piccola cittadina in Svezia, città natale del team Simbin. Gli sviluppatori hanno deciso di realizzare un circuito all'interno della loro cittadina, con i box situati in un parcheggio di un supermercato. Il circuito è attualmente di pura fantasia, ma in futuro potrebbe addirittura diventare reale! La commissione sportiva svedese, infatti, ha dimostrato interesse nel tracciato, e anche se sembra quasi impossibile che per le vie di Vara potrebbero sfrecciare delle auto da corsa, se ciò dovesse accadere sarebbe la prima volta che uno sport motoristico trarrebbe ispirazione da un team di sviluppatori di videogiochi.

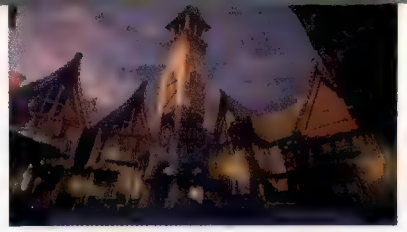
FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **LIONHEAD**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **TBA**

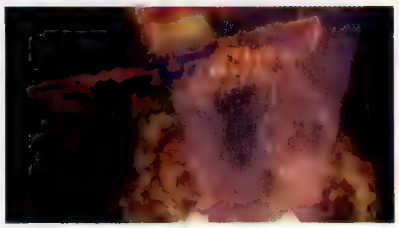
Fable 2

L'ambizioso sequel di Lionhead mette in scena gli orrori della guerra

"La gente detesta il fatto che il suo personaggio diventi brutto", dice il co-fondatore di Lionhead, **Peter Molyneux**, alludendo allo stimolo che ritiene renda interessante, per i giocatori, una delle innovazioni chiave di *Fable 2*: il modo in cui il volto del personaggio viene segnato dalle cicatrici quando si cade in battaglia. Nel corso del tempo, dice, è possibile assumere un aspetto seriamente spaventoso, con dettagli di tessuti lesionati sulla testa, le armi e il torso, fino al punto che persino vostra moglie (sì, il sequel fa un passo in avanti nella cerca per le relazioni credibili) potrebbe sembrare atterrita al vostro ritorno dal combattimento e chiedervi: "Che è successo alla tua faccia?" Sarà possibile 'comprare' un modo per evitarsi del tutto le cicatrici (anche se sospettiamo che la maggior parte dei giocatori sarà felice di averne un paio, fosse solo perché danno 'personalità'), ma l'opzione migliore, chiaramente, è prevenire la causa di queste spiacevolezze, e il sistema di combattimento di *Fable 2* è pensato per offrirvi un vantaggio, essendo semplice da gestire ma abbastanza flessibile da permettervi una serie di opzioni di difesa e di attacco.

Ed è talmente semplice da richiedere che si usi solo un pulsante, X, per mettere a segno qualsiasi manovra di combattimento del gioco, dalle semplici stoccate con la spada ad azioni più complesse, come prendere una bottiglia e tirarla contro un nemico (anche gli attacchi magici o con armi da fuoco useranno un sistema con un solo pulsante e una flessibilità simile). Abbiamo chiesto a Molyneux cosa succederà quando si vorrà rompere la testa a un nemico con la spada ma, invece, ci si troverà a raccogliere una bottiglia. Ci promette che questo, semplicemente, non succederà. È chiaro che dovremo testarlo personalmente.





Come molti giochi attualmente in sviluppo, *Fable 2* fa uso della profondità di campo, che aiuta a focalizzare l'attenzione prima che inizino gli incontri (al centro)

Secondo Molyneux, questi screenshot rappresentano il "60 per cento" di ciò che Lionhead vuole realizzare nel gioco finale. La qualità verrà aumentata con le ombreggiature più che con drastici cambiamenti geometrici

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **MONOLITH**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2008**

Condemned 2: Bloodshot

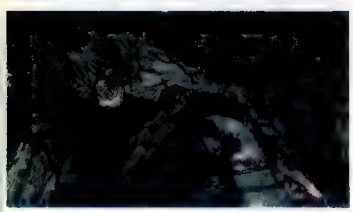
Monolith ha i numeri giusti per battere Rockstar? Tiriamo le somme con questo titolo action ultraviolento

Anche se non è stato certo un insuccesso, lo status di titolo di lancio del *Condemned* originale lo rendeva un lavoro affrettato, nel quale si erano usate scorciatoie per coprire i problemi e 'rientrare nel tempo massimo'. Il seguito non ha avuto il fiato sul collo nello stesso modo, e Monolith pare aver colto l'opportunità per spendere tempo ed energie nella creazione del gioco più violento, sanguinoso e raccapricciante dopo *Manhunt 2*.

Alcuni esempi. Si può rompere una bottiglia di whisky sulla testa di un nemico per coprirlo di alcol, poi spingerlo verso una fiamma e guardarlo prendere fuoco in un attimo. Si può afferrare un nemico, bloccarlo con una presa, poi continuare a spingere l'arto in una direzione verso la quale non è previsto che si muova finché non si spezza sonoramente. Si può entrare in modalità 'Hobo Fight Club' e uccidere una quantità illimitata di barboni con lo scopo di guadagnare posizioni su una leaderboard dedicata.

L'atmosfera macabra del tutto risulta efficace grazie alla qualità della grafica, che acquista vitalità per merito di effetti di luce superbamente convincenti. Come il suo predecessore, tuttavia, *Condemned 2* non è privo di una sua profondità strategica e, ancora una volta, offre strumenti con i quali investigare molte scene sinistre, ma con parecchie nuove opportunità (anche se facoltative) per il lavoro di detective (la ferita della vittima è un foro d'entrata o d'uscita? Il corpo è stato trascinato o portato qui, oppure la vittima ha strisciato?).

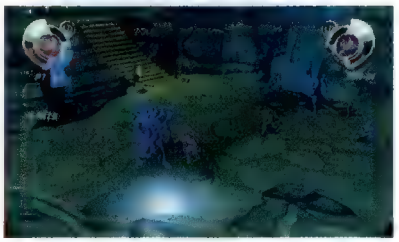
Il tutto è confezionato in una storia che vi lascerà col fiato sospeso, se non semplicemente confusi, con abbastanza momenti scioccanti da eguagliare l'impatto della sorda violenza.



Il gioco usa un sistema di combattimento del tutto nuovo, col quale i pugni possono essere tirati come ganci, diretti o montanti. A volte, però, ha più senso darsi da fare con un tubo

La tecnologia a vostra disposizione rivela i dettagli migliori nelle scene di omicidio, ma questa volta si unisce ad una più ampia gamma di opzioni per l'investigazione

La storia si basa su qualcuno che scopre un modo di realizzare simbioti in massa (sotto), da cui la loro onnipresenza nel gioco: purtroppo ci si stanca presto di lanciarli in giro, anche con delle braccia di metallo (sinistra)



Spider-Man: Friend Or Foe

Da grandi poteri deriva la grande responsabilità di rendere giustizia alla licenza

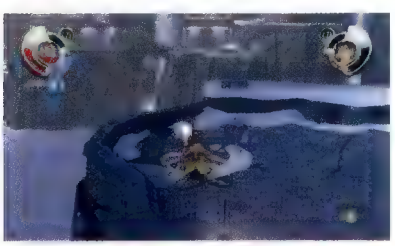
FORMATO: **360, PC, PS2, PS3, WII, DS**
PUBLISHER: **ACTIVISION**
SVILUPPO: **NEXT LEVEL GAMES**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **FINE 2007**

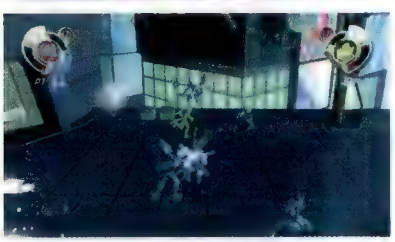
Le cose non dovrebbero andare così. Chi si aspetta da *Spider-Man: FOF* un indennizzo qualitativo per *Spider-Man 3* resterà senz'altro deluso. Ci troviamo di fronte a un IP gonfiato fino a esplodere, e il risultato è uno dei giochi meno ispirati che si siano visti da molto tempo a questa parte.

Visivamente, *FOF* sa difendersi: i modelli dei personaggi sono solidi e vivacemente colorati (per quanto mal si sposino con il loro aspetto nelle cut scene prerenderizzate), mentre alcuni livelli possiedono una certa personalità. Le animazioni delle molte mosse a disposizione possono vantare una buona solidità, e dà soddisfazione lanciare in aria i nemici riuscendo occasionalmente a dar loro l'effetto di palle da bowling nei confronti di gruppi di avversari (che ovviamente rivestono il ruolo dei birilli).

A parte questo, però, *FOF* è costruito attorno al più classico dei meccanismi: il nemico si avvicina, il nemico viene colpito. C'è senz'altro spazio nel mercato per un beat 'em up semplice ma ben eseguito, e dopotutto il desiderio di un successore spirituale di *Streets of Rage* non muore mai: ma non è questo il caso. Risme intere degli stessi identici modelli poligonali camminano verso di voi e il vostro partner, ciascuna ondata variando qualche particolare della texture ma non offrendo fondamentalmente alcuna variazione in termini di tattica. I miniboss di metà livello arrivano addirittura a eseguire tutti gli stessi attacchi con variazioni minime. Si tratta, in sostanza, di muoversi un po' in giro e premere pulsanti a caso per attaccare ripetutamente avversari dall'aspetto e dal comportamento sempre uguali.

Questo è il problema di fondo di *FOF*, e lo affligge al punto di rovinare l'esperienza. Molti anni or sono le schiere di nemici indistinguibili saranno state inevitabili, ma adesso non più. Sfruttare la potenza di Xbox 360 e PS3 per abbellire gli ambienti e offrire qualche personaggio un più non ha senso se poi il giocatore si trova davanti qualcosa che già un decennio fa veniva realizzato in modo più vario e innovativo.

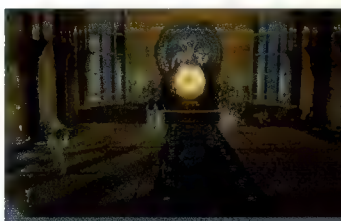




I livelli sono talvolta gradevoli da guardare, ma rovinati da scelte poco azzeccate. Tutti consistono nel mandare KO montagne di nemici, sbloccare una porta o alzare un ponte, e quindi ripetere le stesse azioni nello stesso ambiente

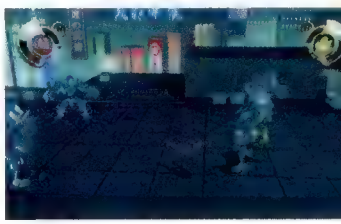
I livelli mostrati finora non sono esempi di design ispirato, benché sia innegabile che ci si sia sforzati di rendere più complesse le varie locazioni e quindi capiterà di muoversi anche su e giù o dall'interno all'esterno. Ma anche ciò è ben poco sfruttato, e le locazioni sono provviste della più odiosa delle barriere, ovvero un baratro senza fondo che circonda tutta l'area di gioco. Superando dunque i limiti imposti, Spider-Man e l'altro personaggio cadranno fuori dallo schermo morendo all'istante. Il doppio salto permette di arginare l'evenienza, ma inserire ostacoli tipo platform in un gioco che evidentemente non è progettato come tale ha un che di sciocco.

Qualcuno potrebbe sostenere che *FOF* sia pensato per i bambini, e che quindi dovrebbe essere trattato di conseguenza. Ma, posto che ciò implicherebbe che i bambini siano privi di discernimento e che dunque un prodotto a loro dedicato possa essere della peggior qualità possibile, i fumetti hanno da tempo imparato a colmare il gap generazionale, e di conseguenza non vi sono scuse per gli sviluppatori. Manca ancora del tempo all'uscita, ma la build da noi provata sembrava ragionevolmente completa e non ci attendiamo quindi particolari impennate qualitative. Spider-Man, una delle più grandi icone del fumetto, non dovrebbe lasciarsi trattare così.



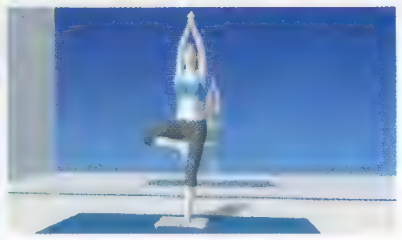
Aggiungi un posto a tavola

Uno degli aspetti più convincenti di *Friend or Foe* è la sua rosa di personaggi, che include molti supereroi amatissimi. Questi andranno sbloccati procedendo lungo i livelli, che si tratti di incontrarli alla fine di una sezione oppure di sconfiggerli in battaglia. Questi incontri sono spesso i momenti migliori del gioco, ma non bastano a risollevarlo dal tedio generato dal resto. I compagni di Spider-Man possono metterlo in ombra sotto più aspetti (Doc Ock in particolare si rivela letale) e ognuno di loro dispone di animazioni in battaglia ben costruite e di mosse speciali, che però si riducono fondamentalmente a variazioni sullo stesso tema.



Più avanti nel gioco, alcuni dei robot più grandi possono ridurre di molto la salute, ma anche le mosse di Spidey possono essere migliorate

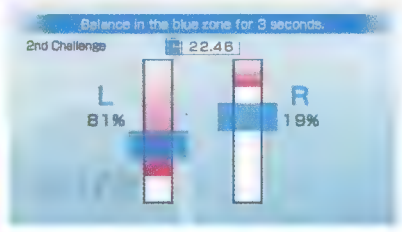
Occorre essere pienamente consapevoli del proprio centro di gravità per i colpi di testa (sinistra), mentre gli esercizi di yoga vi avvertiranno quando sarete sul punto di perdere l'equilibrio o distribuirete il peso sui piedi nel modo sbagliato

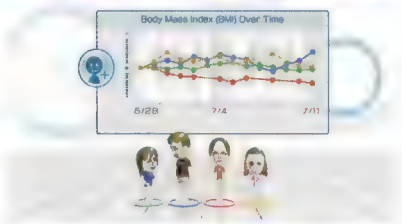


Wii Fitness

Mentre i duri e puri del videogioco si infuriano, Nintendo tira dritto per la sua strada e ci aiuta a trovare l'equilibrio

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **INVERNO 2007 (GIAPPONE), Q1 2008 (USA/PAL)**





Il gioco d'equilibrio (sopra) consiste nel distribuire il peso in maniera efficace, ma il rettangolo blu diminuisce a ogni turno mentre i piedi dovranno comunque restare in posizione per tre secondi, causando disperati movimenti delle braccia

Allenamento e patatine fritte

All'E3, Shigeru Miyamoto ha parlato delle future possibilità di *Wii Fitness*, e ha confermato che Nintendo ha preso in considerazione l'utilizzo di WiiConnect24. Le possibilità che aprirebbe sono ovvie: oltre a permettere a qualcun altro di monitorare la vostra salute (che effetto avrà sul nostro premio assicurativo?) o anche di organizzare il vostro allenamento, ci sarebbe l'opportunità di continui aggiornamenti, ovviamente al giusto prezzo. Anche *Yourself Fitness* potrebbe essere preso a esempio, con il suo tentativo di promuovere le proprie credenziali salutiste in collaborazione con McDonald's. Le insalate di McDonald's venivano infatti vendute assieme a un DVD che conteneva esercizi da usare con il gioco, dall'allenamento cardiovascolare allo yoga.

Solitamente è facile capire la differenza tra un argomento adatto a **Game Pro** e un argomento che starebbe meglio nelle pagine di una rivista di benessere. Poi però arriva *Wii Fitness*, culmine di un inesorabile movimento di Nintendo verso i non giocatori, ma anche primo gioco della line-up Wii a non essere un gioco nel vero senso della parola.

Non devono trarre in inganno i Mii o i menu, divertenti e chiari in pieno stile Nintendo: questo è quanto ci possa essere di più diverso dai suoi precedenti lavori. Molte delle attività sono divertenti, ma questo non è *Dance Dance Revolution* e nemmeno *Wii Sports*, dove ogni beneficio fisico è un effetto collaterale del gioco. Qui è il divertimento a essere un effetto collaterale del beneficio fisico. *Wii Fitness* può calcolare l'indice di massa corporea, organizzare un regime di allenamento per determinare il Wii Fitness Level, e quindi personalizzare il regime di aerobica. Farà allungare, tirare e roteare il giocatore, che ha come unico premio il proprio sudore (e, in teoria, il proprio benessere).

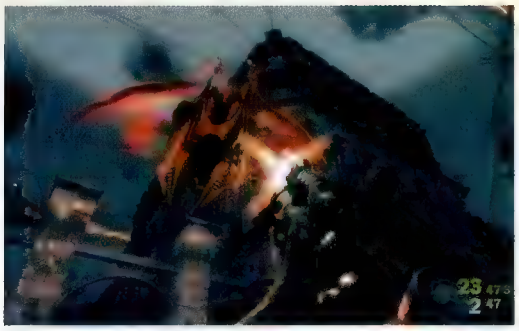
È da notare che esistono degli antesignani dell'esercitazione videoludica che rispondono al nome di *Yourself Fitness* ed *EyeToy Kynetic*, ma l'aspetto di *Wii Fitness* lo posiziona da subito in una categoria differente. La presentazione potrà sembrare un aspetto non particolarmente importante di un gioco, ma *Wii Fitness* è progettato per essere un accessorio di famiglia all'interno di una società attenta alla salute, e la chiara, semplice interfaccia unita agli schemi di colori neutri si addice perfettamente allo scopo. E quasi l'incarnarsi del Wii nel proprio personal trainer è emblematico: "Non salire ancora", dirà, e poi: "OK, sono pronto, puoi salire adesso". Ogni aspetto del gioco, dal titolo alle dimostrazioni contenute, ha un elemento pratico al suo interno.

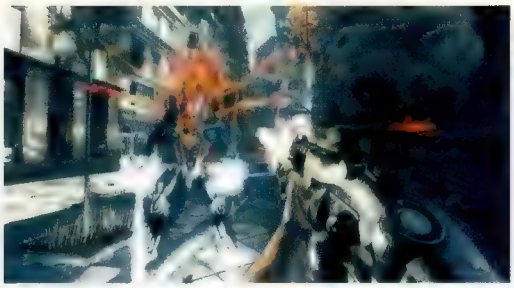
Parte di questa qualità utilitaristica risiede nella Balance Board. È un apparecchio molto solido, che ricorda una bilancia, ed è anche resistente: tollera pressioni robuste e sopporta ogni attività prevista senza alcun problema. Bisogna togliersi le scarpe prima di salire, ed entrambi le sezioni dei piedi hanno una lieve indentatura per aumentare il comfort e la presa.

Chi pensa che si possa giocare come all'hula-hoop di *WarioWare* rimarrà deluso: i fianchi vanno mossi per davvero, e non c'è alcun modo di imbrogliare

Gli esercizi spaziano da posizioni yoga a passi di aerobica, passando per flessioni ed esercizi di equilibrio come lo ski jump. Questi ultimi sono gli esercizi che spiccano maggiormente per l'aspetto giocabile: colpire il pallone negli esercizi di calcio dipende da equilibrio e prontezza di riflessi, mentre la sezione di ski jump richiede di abbassarsi e alzarsi velocemente per saltare. Sono divertenti nel senso dinamico del termine, ma sono giochi monodimensionali; non che questa sia una critica, d'altronde. Le posizioni di yoga sono spiegate in uno stile chiaro e accattivante: una figura umana si muove lentamente nella posa selezionata, e lo schermo indica per quanto tempo bisogna mantenerla e quanto si è vicini al proprio centro di gravità. I passi di aerobica sono mostrati su una tavola centrale su cui scorrono le posizioni del piede mentre una folla di Mii balla. Tutto è comprensibile al primo sguardo, ed è questa la forza di *Wii Fitness*.

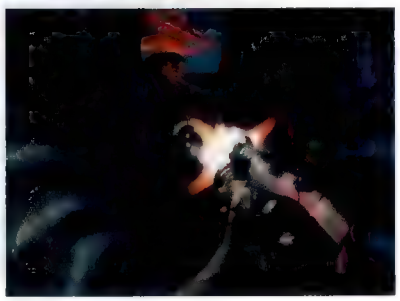
Wii Fitness è un concetto semplice eseguito molto bene, e il fatto che il suo annuncio abbia indispettito alcuni è più un fattore incriminante dell'industria che la comprensione di come si possa cambiare il modo in cui i non-giocatori vedono le console.





Potremo decidere se annientare prima il robot o il parassita che lo ospita. Qualunque sia la nostra scelta dovremo comunque affrontarli entrambi

Personalizzando la nostra arma potremo cambiare anche il tipo di proiettili, di efficacia variabile a seconda del nemico



FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **IMC**
SVILUPPO: **METROPOLIS**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **2009**

They

Metropolis ci catapulta avanti nel futuro. Sempre che il gioco non viaggi invece nel passato

Un soldato britannico catapultato nel futuro prossimo e alle prese con schiere di robot assassini e misteriose creature aliene intente a conquistare il pianeta. Detta così sembrerebbe la classica trama poco originale di un titolo senza idee. Eppure *They*, nuovo progetto del team indipendente Metropolis, di idee sembra tutt'altro che privo. Il gioco è stato classificato dagli sviluppatori come "Mystery FPS", attributo probabilmente riferito ai più o meno sporadici colpi di scena sparsi lungo la trama. Quest'ultima è ambientata nel 2012 in un'Inghilterra alternativa, dilaniata da una guerra contro pericolosi droidi e dove sarete gli unici sopravvissuti insieme a un vostro compagno d'armi. Presto scoprirete però che le macchine vengono controllate da oscure e tentacolari forme di vita aliene, conosciute semplicemente come They. *Loro* sono enormi creature parassitiche, capaci di attaccarvi indirettamente attraverso il corpo metallico dei robot. Potremo decidere se attaccare prima il droide o la creatura che lo controlla, la quale vi aggredirà direttamente una volta staccatasi. A dire il vero si ha un'innegabile sensazione di déjà vu: la forte ispirazione agli Headcrab di *Half-Life* è evidente ma tutto sommato ben accolta. Per l'occasione, Metropolis ha rispolverato e potenziato il motore grafico NextNitrous, lo stesso engine alla base del recente *Infernal*. *They* supporterà le DirectX 10 e, nonostante le immagini attuali non facciano gridare al miracolo, il fatto che abbia pochi mesi alle spalle e tanto tempo davanti (l'uscita del titolo è prevista per il 2009) fanno ben sperare per un risultato finale all'altezza.

Ciò che però attira maggiormente l'attenzione è l'innovativo sistema di personalizzazione della propria arma. Questa godrà di quattro slot di potenziamento, nei quali inserire i diversi upgrade che troverete lungo il vostro cammino, e che talvolta i nemici sconfitti si premureranno di lasciare dietro di sé. Sarete così in grado di aumentarne la potenza, la gittata, la rapidità di fuoco e molto altro. A questa leggera componente ruolistica si aggiunge poi la possibilità di modificarne il design: potrete cambiare il colore del vostro gioiello o applicarvi degli oggetti puramente decorativi. È il caso, ad esempio, dei numerosi adesivi e chincaglierie che troverete nel corso del gioco e che potrete applicare all'arma, così da renderla vostra a tutti gli effetti. Per quanto inutile possa sembrare tale espediente, non si può negare che sia intrigante e di certo non dispiacerà agli amanti del gioco online. Gli sviluppatori hanno infatti espresso l'intenzione di creare delle modalità multigiocatore ad hoc e un editor estremamente vasto, nonché di offrire la possibilità di scambiare le proprie creazioni. Il timore è che il livello di customizzazione si riveli in realtà troppo limitato e che il tutto possa scadere in una futile opzione di contorno.

They appare certamente come uno sparatutto straboccante di idee, cosa sempre più rara e ricercata nei titoli del genere. Ma poco è stato mostrato finora, e il rischio che restino dei semplici concept su carta è perennemente in agguato.

THEY

Un sogno lungo un'E3

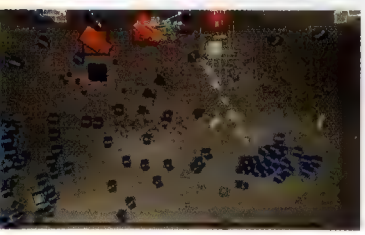
Nonostante *They* sia ambientato in un futuro fittizio, Metropolis ha dichiarato che potrebbero esserci riferimenti ad avvenimenti e tematiche attuali (come ad esempio il tema del terrorismo). Il gioco è infatti ambientato nel 2012 e il mondo non si discosterà troppo da quello che conosciamo, anche se non ci è dato sapere se tali tematiche vestiranno un ruolo primario nella trama o meno. Anche le città inglesi saranno molto simili alle controparti reali e ci capiterà di imbatterci in edifici, strutture e strade realmente esistenti. Preparatevi quindi ad ingaggiare frenetiche battaglie ai piedi del Big Ben.

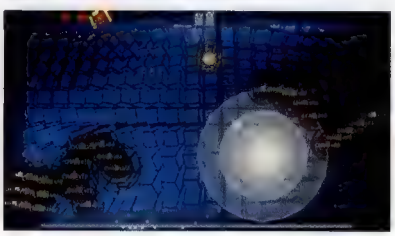
FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCEE**
SVILUPPO: **QUEASY GAMES**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA**

Everyday Shooter

Ecco un nuovo titolo all'insegna della sinestesia. Come se il dibattito sui videogiochi come forma d'arte non fosse già abbastanza irritante

Definire lo HUD minimalista sarebbe un eufemismo. Ha una forma volutamente scarna: barre di energia e testo stampato con un carattere tutt'altro che patinato. Il tempo ci dirà se è stata una buona decisione

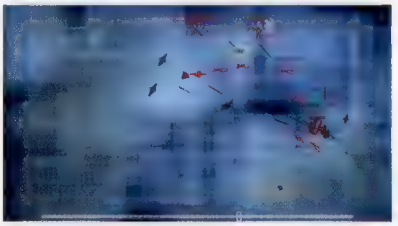


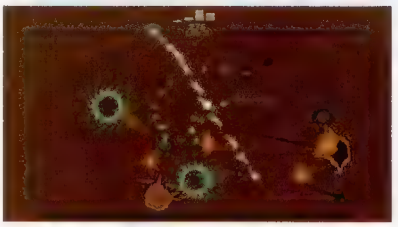


Il titolo lo tradisce: *Everyday Shooter* è il gioco che Mizuguchi ha creato senza neanche saperlo. Per sua propria ammissione, il designer Jonathan Mak (alias Queasy Games) lo ha messo insieme durante il tempo passato con *Every Extend Extra* e *Lumines*, laddove il primo gli ha fatto apprezzare 'le reazioni a catena sinfoniche', mentre il secondo gli ha mostrato con quale profondità si possa imitare la sinestesia su uno schermo.

Il suo apporto personale (oltre a compilare l'intero gioco da sé) è stato esplorare ulteriormente l'analogia tra videogiochi e album musicali, visto che ognuno dei livelli di *Everyday Shooter* ha non soltanto il proprio tema visivo e il proprio arsenale sonoro, ma anche meccaniche di concatenazione e strategie proprie. Inoltre ha sostituito le sonorità tecno dei giochi di Mizuguchi con un originale assortimento di incorporei riff di chitarra. Il risultato, si permetta di dirlo, assomiglia a uno stralcio di colonna sonora di un film di Jim Jarmusch: acustico e delicato, ma allo stesso tempo caotico.

Tra le sue virtù, *Everyday Shooter* nasconde bene le tecniche per le combo, sfidando il giocatore a 'guardare più da vicino la grafica' per riuscire a capirle. Queste immagini non saranno romantiche come piace pensare a Mak ma, almeno, la loro geometria modulata è piuttosto seducente, anche se la loro relazione con l'audio del gioco è meno facile da percepire di quanto ci si aspetterebbe. Probabilmente *Everyday Shooter* si apprezza di più in qualità di esercizio di stile che come gioco score attack destinato a un grande successo. Non è un gioco che si vede tutti i giorni, questo è certo ed è apprezzabile, ma potrebbe anche essere uno di quelli a cui non si gioca tutti i giorni.





Nel complesso *Everyday Shooter* è originale, ma nel dettaglio lo è raramente. Si sente l'influenza di *Mutant Storm*, *Geometry Wars*, *Every Extend Extra* e *Warning Forever*

Project Rygar

Un altro franchise classico viene aggiornato per il Wii: ma il diskarmor avrà ancora la lama affilata?

FORMATO: **WII**
PUBLISHER: **TECMO**
SVILUPPO: **TEAM TACHYON**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **TBA**

Rygar è stato uno dei pochi titoli davvero classici ad avere una transizione fluida verso il 3D, con *Rygar: The Legendary Adventure* su PS2. È stato, in molti sensi, il precursore di *God of War*, e presentava alcuni fantastici boss, così come uno splendido scenario classico e una delle armi più iconiche dei videogiochi: il diskarmor, un frisbee dai molteplici usi, orlato di lame e legato a una catena.

A un recente evento Tecmo sono stati diffusi i primi screenshot di *Project Rygar*, mostrando un gioco che ha mantenuto il gusto per i boss di grossa taglia e la carne da macello. Anche se potrebbe sembrare superficialmente simile alla serie di David Jaffe, *Project Rygar* sarà qualcosa in più di una semplice progressione lineare di livelli, con un focus, in stile *Metroid*, sullo sbloccare nuove aree tramite varianti del diskarmor base, e una serie di quest minori che aiuteranno a migliorare il proprio personaggio.

A prescindere da ogni ovvio paragone tecnico, il focus di *Rygar* è sul telecomando del Wii, ed è facile capire come dovrebbe funzionare il diskarmor. La tagline ufficiale del gioco pare indicare che ci sarà un 'nuovo eroe, nuovi nemici, azione frenetica', ma quando titoli come *Sengoku Musou Katana*, per sfruttare meglio il Wii, traducono l'action in terza persona in una forma FPS, mantenere la visuale in terza persona deve avere un significato forte che giustifichi questa lealtà. Che *Rygar* possa sopravvivere a un altro salto generazionale dipenderà molto dal fatto che possa adattarsi.

Il diskarmor è, come suggerisce il nome, uno strumento versatile: può essere usato come scudo ma si può anche sdoppiare per affettare i nemici. E i cattivi faranno la fila per essere tagliati a pezzi

Alcuni degli screenshot pubblicati mostrano un misuratore per le combo che assegna diversi riconoscimenti, suggerendo un sistema di combattimento frenetico

Mentre molte conversioni PSP ricorrono a espedienti stilistici per compensare i tagli, *Origins* continua a puntare in alto, dalle ombreggiature in realtime fino alla promessa di presentare i nemici più grandi della serie

Silent Hill: Origins

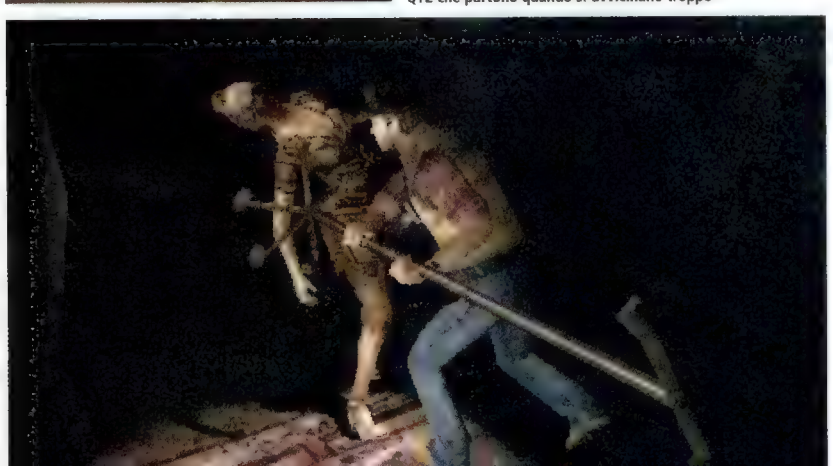
Konami passa il testimone portatile a Climax e... a un camionista

Non è solo il personaggio principale di *Origins*, Travis O'Grady, ad avere una storia contorta. Il gioco stesso sembra avere alcune infermiere demoniache nell'armadio, un passato doloroso che lo ha portato dove si trova oggi. Inizialmente gestito dalla divisione americana di Climax, *Origins* prendeva da *Resident Evil 4* il sistema di puntamento e la possibilità di costruire barricate con i mobili per bloccare le porte e vanificare così gli sforzi dei nemici che (orrore) sapevano come servirsene. Ma queste intenzioni devono aver presto trasportato il progetto in un'inquietante e problematica realtà parallela degna del mondo di *Silent Hill*, finendo per far passare il gioco a Climax UK, che ha eliminato le aggiunte in favore di meccanismi più familiari.

Il che non vuole suggerire che *Origins* si limiti a ripercorrere pedissequamente il cammino tradizionale di *Silent Hill*. È di certo un prequel, va dritto al cuore della città di Silent Hill e il primo livello è nella più familiare delle location: l'ospedale. Ma il preambolo lascia un proprio segno distintivo, con una conversazione via radio CB in cui il camionista Travis accenna ad alcuni 'problemi' precedenti nella sua vita e che è seguita da un incendio, un po' di occultismo eccessivo e il salvataggio di una ragazzina da parte di Travis che lo conduce fino all'ospedale summenzionato.

È qui che si fa la conoscenza di due cambiamenti fondamentali. Il primo è l'abilità di Travis di spostarsi come e quando vuole tra i due mondi di Silent Hill, la realtà e il suo rovescio ostile, rugginoso e sanguinolento, tramite una serie di specchi, invece di venire semplicemente portati dall'uno all'altro seguendo la trama del gioco. Aspettatevi che questa caratteristica sia connessa più strettamente con i puzzle che nei *SH* precedenti, in particolare perché l'abilità di Travis di manipolare il mondo in questo modo è parte del motivo che lo ha spinto in città. Secondariamente, e similmente, c'è il combattimento, che si è spostato da un terreno pesantemente battuto a quello di un picchiatore pesante; si suppone che il passato oscuro di Travis spieghi perché sia così bravo a fare a botte, e perché possa usare così tanti mobili per l'autodifesa. TV, armadietti, tostapane, stecche da biliardo: sono disponibili più di 50 tipi di armi, e anche la più ingombrante risiede felicemente nell'inventario di Travis, accessibile da un menu realtime.

Anche se ai puristi questi potranno sembrare contentini rischiosi e dispersivi, durante il gioco non danno l'impressione di essere cambiamenti fini a se stessi. Non ultimo perché molti dei motivi tipici della serie sono presenti e vibranti, in un gioco che è stato approvato ma non dettato dal Team Silent giapponese: la colonna sonora di Akira Yamaoka col suo tocco melodico e malevolo, ambientazioni che raccontano storie violente, puzzle che, al di sotto della loro struttura, sono inquietanti quanto gli snodi della trama, domande che potrebbero non trovare mai risposta. Se c'è una qualsiasi cosa che dà una sensazione negativa in *Silent Hill: Origins*, è probabile che sia intenzionale. Ma se ancora avete delle riserve, c'è in ballo un discorso fondamentale: qualsiasi chance di rivisitare ed esplorare ulteriormente la tana del coniglio di uno dei giochi più enigmatici della storia sarà sempre benvenuta. È un magnetismo che Konami ha creato in ben otto anni, ed è improbabile che Climax affievolirà questa attrazione.



Mentre Travis può portare un armamentario notevole, con elementi più grossi come le TV che possono essere usati per colpi singoli, i cittadini di *Silent Hill* rispondono con attacchi QTE che partono quando si avvicinano troppo

Scherzando sul sistema degli Obiettivi del 360, Origins offre il menu degli 'Accolade' per registrare ciò che è stato sbloccato e come. Climax promette più contenuti extra dei giochi precedenti, in modo da migliorarne la longevità

FORMATO: **PSP**
PUBLISHER: **KONAMI**
SVILUPPO: **CLIMAX**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **NOVEMBRE**

A volte ritornano

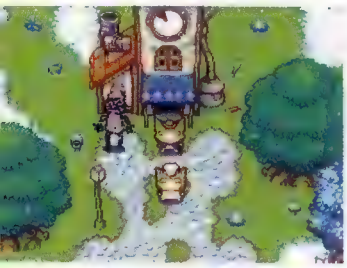
In *Origins* riappariranno molti dei personaggi del cast originale di *Silent Hill*, di cui si svilupperanno i ruoli e le storie, inclusi l'infermiera Lisa Garland e il Dott. Kauffman. Alessa Gillespie compare nell'intro, mentre verrà spiegato l'interesse di Dahlia Gillespie per Travis e ci sarà un approfondimento sul suo culto, L'Ordine. Tornerà anche un rumore familiare: il suono statico della radio che segnala i nemici. Ma, considerate le relative carenze audio della PSP (oltre alla possibilità che si giochi senza cuffie), adesso sarà accompag nato da un tilt dello schermo per fornire un allarme visivo.

Molte locazioni saranno familiari, ma ve ne sono di nuove, come la macelleria e il sanatorio nelle prime fasi

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **THQ**
SVILUPPO: **5TH CELL**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **AUTUNNO 2007**

Drawn To Life

Lo sviluppatore 5th Cell delinea nuove possibilità per l'interfaccia touch del DS



Ogni volta che si viene danneggiati, parte del design del corpo del vostro eroe si disintegra, lasciando dei contorni più generici, finché non resta che un manichino che si accascia al suolo

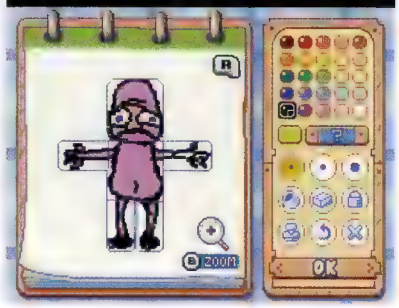
In contrasto con la sua presentazione semplicistica e graziosa, *Drawn to Life* adombra un concetto d'inaspettata autoconsapevolezza post-moderna: il mondo e tutto ciò che contiene è un disegno. Geografia, flora, fauna, persino il sole stesso sono stati tutti creati dalle cianografie contenute nelle pagine di un singolo tomo. Sfortunatamente, un malfattore ha rubato il libro e strappato e disperso le sue pagine, condannando molte delle creazioni all'oblio.

Oltre a cercare le cianografie, si potrà anche liberare i Raposas catturati e collezionare palette aggiuntive e modelli prestampati per realizzare i propri design

Nel vostro ruolo di Creatore, sarà vostro compito ridisegnare le componenti vitali del mondo e salvare dall'oscurità i Raposas, i cittadini sopravvissuti. A questo scopo, disegnerete un eroe con il quale potrete cercare i frammenti del libro, raccogliere le cianografie del sole e di altri elementi essenziali.

L'azione si sposta dal villaggio dei Raposas, visto dall'alto in falso 3D, a sezioni platform a scorrimento laterale che richiederanno di disegnare elementi che aiutino nel tragitto: da armi alimentate a neve passando per i sottomarini. Gli strumenti per disegnare sono abbastanza efficaci, con uno zoom potente e ampie opzioni per la palette tramite le quali gli artisti in erba potranno creare opere in pixel di una qualche raffinatezza. Una volta realizzate, si potrà condividere le proprie creazioni tramite la connessione wi-fi del DS.

Tuttavia, dev'essere notato che il disegno viene gestito in modo vagamente prescritto; non si ha la libertà di creare quello che si vuole, quando si vuole. Le vostre creazioni hanno funzioni strettamente predeterminate, e i vostri sforzi a volte si limitano a poco più che colorarle. È facile sentire una fitta di rimpianto per il fatto che il gioco non segua le orme del titolo PS2 *Magic Pengel*, in cui le abilità delle creazioni erano direttamente connesse con ciò che si era disegnato. Tuttavia, anche se non riuscisse a innalzarsi sopra il livello di semplice trucchetto da prestigiatori, la possibilità di disegnare elementi all'interno del gioco resta, per quelli con inclinazioni artistiche, una peculiarità gradevole, il tipo di cosa che aumenta il valore di questo platform affascinante, seppur di medio livello.

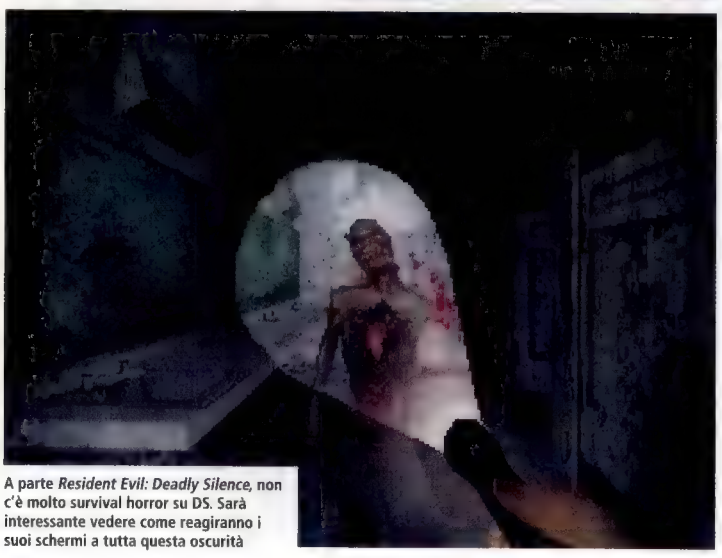


Gli strumenti sono decenti, ma la maggior parte dei giocatori faticherà per produrre qualcosa che non sembri troppo amatoriale

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **GAMECOCK**
SVILUPPO: **RENEGADE KID**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA**

Dementium: The Ward

Renegade Kid scuote l'immagine rassicurante del DS con una scarica di terrore demoniaco



A parte *Resident Evil: Deadly Silence*, non c'è molto survival horror su DS. Sarà interessante vedere come reagiranno i suoi schermi a tutta questa oscurità

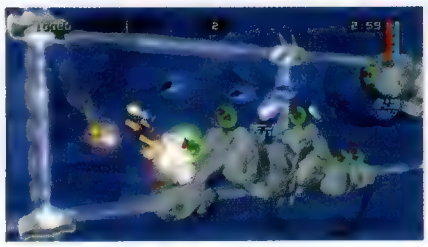
Con la continua spinta di Nintendo verso il mainstream, a volte è difficile vedere oltre l'immagine 'per famiglie' che il DS ha abbracciato, piena di diversioni frivole, colori, luci e gioia. Saltuariamente, tuttavia, appare un titolo che stride con questa atmosfera, rendendo la propria proposta per adulti ancora più inquietante. *Dementium: The Ward* è un gioco che tenta di coprire questo ruolo, uno sparatutto survival horror che spinge il proprio stile vecchia scuola à la *Resident Evil* al limite d'una parodia sanguinolenta.

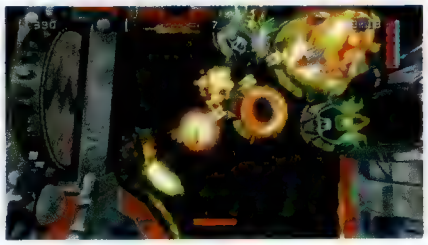
Dopo esservi svegliati su una lettiga di un ospedale deserto, dovrete insinuarvi in sale oscure e disseminate di cadaveri, combattendo una legione di grotteschi pazzi e risolvendo i misteri che stanno tra voi e la libertà. Questo non è certo *Tingle's Rosy Rupeeland*. Nonostante metta insieme parecchi dei cliché del genere (manicomi, esperimenti medici andati male, messaggi scritti col sangue, eccetera), *Dementium* riesce a creare un'atmosfera cupa e inquietante, sfruttando al meglio il limitato potere grafico del DS e contando sulla restrizione della visuale del giocatore per disorientarlo e innervosirlo. Nel fare questo prende in prestito il meccanismo usato da *Doom 3* per far crescere la tensione, costringendo a scegliere tra un'arma e la torcia elettrica.

Avendo lo stesso approccio di *Metroid Prime: Hunters* alle convenzioni sui controlli degli FPS, lo stilo viene usato per spostare il proprio campo visivo, e il pulsante L per sparare con qualsiasi arma si scelga. Adesso, come allora, è uno schema che funziona bene ma, presumibilmente, non è meno passibile di procurare crampi alla mano. *Dementium* ha anche un sistema per prendere appunti simile a quello di *Hotel Dusk*, che permette di segnare codici e indizi, anche se non è chiaro quanto sarà coinvolgente l'aspetto puzzle solving del gioco o se l'occasionale caccia al codice sarà solo un modo per spezzare il ritmo dell'azione.

Che *Dementium* sia o non sia in grado di soddisfare i giocatori di FPS, ormai viziati dalla grafica offerta da sistemi più potenti, è comunque rinfrancante vedere un gioco DS coltivare un genere così poco rappresentato sulle console portatili. per questo dovrebbe essere applaudito, crampi alla mano permettendo.

Il mondo acquatico presenta nemici che si dimenano e nuotano con piacevole fluidità. Lo scontro con il calamaro vi costringerà a spostarvi tra i pilastri evitando il suo attacco liquido





Mutant Storm Empire

Arriva il re-remake dello shooter PomPom su Xbox Live Arcade

Benché fosse una delle prime stelle del Live Arcade, *Mutant Storm Reloaded*, sviluppato dallo studio indipendente PomPom, è stato eclissato dal più forte (e meno costoso) *Geometry Wars: Retro Evolved*. Ed è un vero peccato: l'enorme ricchezza di arene e nemici (detti 'beastie'), oltre che di boss, donava a *Mutant Storm* una varietà strategica per certi versi superiore a quella del fratello gemello.

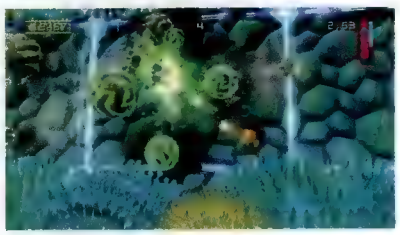
L'unica critica che si potrebbe muovere al titolo riguarda il fastidioso numero di caricamenti sparsi tra gli oltre 80 livelli di gioco. È per ovviare a ciò che PomPom ha dato vita al seguito di *Reloaded*, *Mutant Storm Empire*. Come suggerisce il nome, il gioco presenta una maggiore espansione nella struttura degli stage collegati tra loro. Ognuno dei 16 livelli è formato da quattro stage, ed ognuno di questi si divide in cinque stanze collegate. Ripulita una stanza si aprirà una porta che vi permetterà di passare alla successiva.

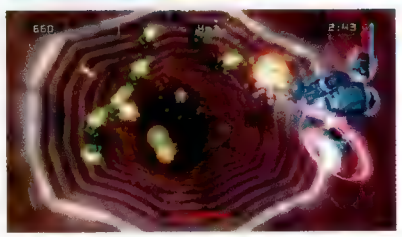
Il risultato è un percorso migliore e più vario (da un'arena circolare potrete ritrovarvi a combattere in un corridoio, per poi passare ad una stanza a forma di L) e conferisce un maggiore senso di scorrevolezza e progresso all'azione. Per quanto riguarda gli ambienti, questi appaiono più puliti e definiti che in *Reloaded*, e spaziano da macchinari industriali a solide e spigolose rocce, da forme organiche ad astratti contorni luminosi.

I nemici mostrano altrettanta varietà: gruppi di robot spareranno lentamente verso di voi, mentre rapidi insetti cercheranno di aggredirvi, e alcune sfere rimbalzeranno contro i muri verso di voi. I grandi boss possono trasformare la stanza in qualcosa che strizza l'occhio agli shooter tradizionali per schemi di fuoco e movimenti. E ogni Beastie gode di effetti sonori propri, che si combinano per dar vita, senza bisogno d'accompagnamento musicale, a un ricco e ipnotico comparto audio, dal tintinnio metallico delle sfere che rimbalzano per lo scenario fino ad arrivare al ronzio emesso dalle orde di robot assassini. I quattro diversi mondi presentano differenti sonorità e nemici, come i nervosi pesciolini e le lumache presenti nel mondo acquatico.

Empire presenta le due modalità già viste in *Reloaded*: avventura e registrazione. Nella modalità avventura, i giocatori ottengono un singolo punteggio attraverso i livelli che riescono a superare prima di perdere tutta l'energia. Nel secondo caso, verrà registrato un punteggio singolo per ognuno dei 16 livelli, permettendo di dedicarsi a sessioni di gioco più brevi e concentrate. Inoltre il sistema di difficoltà premia i livelli più ostici con un maggiore punteggio.

Quest'ultimo ricalca quanto visto nel suo predecessore: più tempo sopravvivete senza ottenere danni, maggiore sarà il vostro bonus. Ma in *Empire* viene introdotto anche un nuovo sistema di combo simile alle chain di *Ikaruga*. Effettuando una serie di uccisioni di nemici simili si ottengono ulteriori bonus, e la grandezza ha un peso nella lunghezza della chain: bastano due grossi robot a ottenere un bonus equivalente a quello di una ventina di nemici più piccoli.



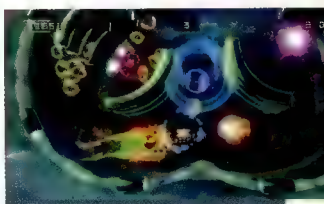


Gli sfondi sono dettagliati ma abbastanza semplici da evitare inutili distrazioni. L'attenzione non cala mai grazie alla varietà delle stanze per forma e grandezza

Il sistema trasforma completamente il titolo da un gioco di sopravvivenza in un'esperienza più meditata e piacevolmente rischiosa. Spesso, il segreto per completare tutte le combo di un livello sarà permettere ai nemici di arrivare in massa e circondarvi, per poi andare a caccia di quelli dello stesso tipo. E dato che anche i missili lanciati dalle torrette sono materia per le combo, gli stage possono imboccare sempre una diversa direzione.

Ovviamente vi sarà un singolo schema perfetto per ottenere un punteggio elevato, il che ricondurrà il tutto alla meccanica risoluzione di un puzzle. Ma di sicuro, la prima volta che giocherete ad *Empire* sarete catturati da un eccitante senso di frenesia e la promessa di ulteriori contenuti scaricabili suggerisce che tale esperienza durerà a lungo.

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **POMPOM**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **OTTOBRE**



Beastie joys

***Empire* presenta una modalità cooperativa sia in locale che via Live. I giocatori avranno un punteggio comune e condivideranno la stessa energia. Per equilibrare il tutto, il numero di nemici viene aumentato, la gittata del fuoco diminuita e viene disattivata l'opzione di fuoco pesante (molto utile in single player). Ogni giocatore si preoccupa delle proprie combo e il gioco di squadra porta così entrambi a occuparsi solo del tipo di nemico scelto. Il condividere l'energia è un espediente che da vita alle geniali scuse e arrabbiature che ogni buon gioco cooperativo dovrebbe generare.**

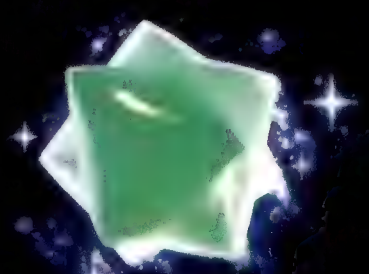
TITOLO: **SUPER MARIO GALAXY**
FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **EAD TOKIO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **16 NOVEMBRE**

GALAXY QUEST

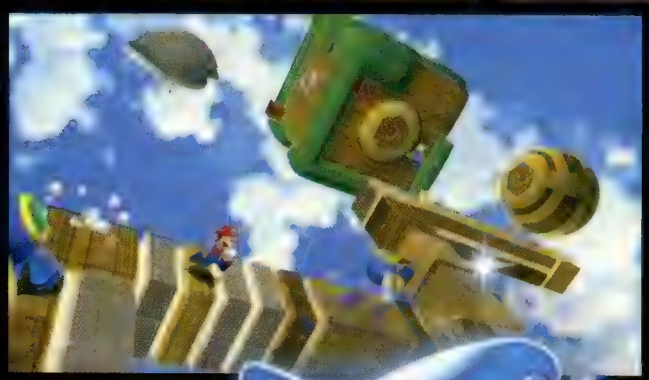
Mario sta andando coraggiosamente là dove nessun platform è giunto prima. Ma riuscirà il titolo più atteso su Wii a soddisfare le stratosferiche aspettative?

È il personaggio più presente del mondo dei videogiochi. Ma chi è realmente Mario? Ridotto all'osso, è una manciata di pixel rossi e blu che saltellano nello schermo televisivo; visto nell'insieme, è un'icona globale più conosciuta di Topolino, che più di ogni altro personaggio è sinonimo del termine 'videogioco'. Ma che si tratti di evitare barili, riempire la barra P o involarsi nel cielo, una cosa definisce tutti i suoi giochi: arrivare da A a B. Ciò di cui Mario è l'incarnazione, il motivo per cui è così convincente da controllare, è una serie di leggi universali: massa, movimento e inerzia. Mario vuol dire moto perpetuo.

In un più ampio contesto, il genere platform potrebbe altrettanto agevolmente essere chiamato il 'genere Mario', tanto hanno contribuito i suoi titoli a creare e alimentare i topoi su cui si è evoluto. *Super Mario Bros. 3* e *Super Mario World* rappresentano la cima del game design bidimensionale; con *Super Mario 64* Nintendo è riuscita a ridefinire il significato del passaggio al 3D e ha posto un esempio che nessun gioco successivo è riuscito a eguagliare. Era a un tempo un'espressione definitiva di creatività e un conseguimento che ha vanificato gli sforzi dei suoi molti imitatori: le storie di titoli N64 abbandonati a metà dello sviluppo dopo il debutto 3D di Mario abbondano. Dopotutto, cosa poteva fare un platform 3D che quel gioco già non facesse? C'è davvero qualcosa da aggiungere a quel mix perfetto? A Miyamoto e Nintendo sono serviti più di dieci anni e varie false partenze per tornare con una risposta sorprendentemente semplice: la forza di gravità. Data la ricercatezza della logica interna dei videogiochi, il concetto non è tanto una limitazione del mondo reale quanto una licenza per bizzarrie virtuali, il tutto nel canovaccio più grande immaginabile. Abbiamo esplorato ogni angolo di *Super Mario World*: è tempo di esplorare *Super Mario Galaxy*.



Riuscire a mantenere l'estetica e l'aspetto dei personaggi così riconoscibili pur presentando una visione completamente diversa del genere platform è senz'altro uno dei punti di forza assoluti della serie



Cominciando dall'inizio, cos'è cambiato in *Mario*? La genialità del design originale di Miyamoto risiede nel fatto che non è cambiato sostanzialmente rispetto al suo debutto in tre dimensioni, fin nei minimi dettagli: proprio come in *Super Mario 64*, lasciando Mario a se stesso questi finirà con l'addormentarsi. È del tutto familiare e, tranne la grafica, non è cambiato fisicamente, tranne alcune nuove mosse tra le quali ne è stata inserita una vecchia: il salto in lungo. Quelle veramente nuove, invece, sono state inserite per comodità più che per rivoluzionare: dimostrandosi in certe occasioni difficile percepire la giusta distanza per abbattere i nemici con un salto, lo spin attack ne rimuove la necessità. Se c'è una differenza, è che i movimenti possono sembrare inizialmente rallentati rispetto alla 'scivolata' di *Super Mario Sunshine*, ma si tratta della conseguenza sia di una telecamera più panoramica che di giuste considerazioni sulla gravità e le locazioni. È l'esempio perfetto di una forza fondamentale della serie di Mario e di Nintendo tutta: costruire una struttura totalmente nuova attorno a delle fondamenta dalla validità comprovata.

Mario è dunque lo stesso idraulico di sempre immerso in un nuovo mondo. La velocità viene dai trucchi insiti nel nuovo ambiente: il primo pianetoide ha un 'nucleo' cavo che trasporterà istantaneamente Mario da un polo all'altro, più varie tubature che lo trasferiscono in varie aree della superficie. Si può passare da una faccia del pianeta all'altra in pochi secondi. Oltre a questi elementi precostituiti, la gravità che controlla i movimenti sui pianeti ha applicazioni notevoli: quella che inizialmente delizia e che viene poi ripetuta all'infinito è il salto lungo dalla superficie e il giro attorno all'intero corpo celeste. Ciò può essere ovviamente eseguito solo sulle masse meno ingenti: all'aumentare della velocità di Mario a ogni giro ci si avvicina progressivamente al suolo mentre si cerca disperatamente di continuare la corsa. È un'emozione che si conclude sempre con una certa tristezza quando infine si atterra. La telecamera avrebbe potuto costituire un intralcio, ma è invece solida e segue senza sforzo questo movimento, oltre che la corsa capovolta sui pianeti, cambiando posizione solo raramente. Quando Mario si lancia dalle stelle con un feeling di inebriante velocità, segue abilmente il suo volo dando al contempo una panoramica dell'imminente destinazione. Ancor più efficiente è il cambio di angolazione durante l'utilizzo dell'effetto fionda attorno a un buco nero. Né questi voli spaziali sono semplici pause passive tra

DUE GIOCATORI

La modalità per due giocatori di *Super Mario Galaxy* si basa su un secondo puntatore che può essere controllato pressappoco come il primo ma che possiede diverse proprietà. Può infatti raccogliere le stelle e sparargli ai nemici per ripulire la strada e aiutare Mario, ma può anche essere usato per lanciare le stesse stelle a Mario e persino influenzare direttamente i suoi movimenti. Si prevedono sfuriate selvagge scatenate da quest'ultima opzione. La filosofia dietro questa particolare scelta è, come in altri casi su Wii, di permettere ai genitori che non hanno familiarità col genere platform di provare il gioco assieme ai figli: lodevole, ma sicuramente destinato a causare alcune interessanti liti familiari. Al momento non si è parlato di una qualche apparizione di Luigi.

le camminate planetarie: pur non potendo controllare direttamente Mario, si possono raccogliere le stelle puntandole col Remote, e i segreti da scoprire con il puntatore abbondano nel vasto spazio che vi circonda.

È questa la vera rivoluzione del rapporto tra Mario e il giocatore, ma avviene senza scossoni. L'utilizzo del puntatore sembra semplice, e dagli screenshot potrebbe sembrare che Nintendo si sia limitata a infilare le funzionalità del Wii Remote in un titolo di punta. Ma in realtà, l'elementare controllo del puntatore è una sottile aggiunta ai platform 3D che, quando padroneggiata, ne altera considerevolmente le dinamiche. Si può utilizzare il puntatore per raccogliere stelle muovendolo sopra di esse, per poi lanciare le stesse ai nemici o altri oggetti a schermo usando il pulsante B, e per varie altre interazioni contestuali. Il Remote può anche essere sfruttato per tirare alcuni oggetti: alcune strutture fungeranno da fionde, e occorrerà quindi tirare indietro l'elastico per lanciare Mario nello spazio. Può inoltre piegare elementi dei

Presenti anche Magikoopa e (in basso a destra) Torpedo Ted. Lo screenshot scattato sull'aeronave suggerisce stuzzicanti sottintesi di una qualche armata spaziale comandata da Bowser, e magari anche dai Koopaling (Bowserotti)

L'INTERA ESPERIENZA, DALLA PRIMA STELLA ALLO SCONFIGGERE L'ENORME GOOMBA CHE CUSTODISCE L'ULTIMO TUBO, È SEMPLICEMENTE DIVERTENTE

livelli, essere usato per spostare verso l'alto i rampicanti o ruotare lo stelo di paracaduti vegetali per continuare a planare, e in generale il suo utilizzo è fortemente fisico. Ci si ritroverà a eseguire spin attack contro dei cristalli per rilasciare ciò che ne è racchiuso all'interno e a correre in avanti usando il puntatore per risucchiare gli oggetti, oppure a sparare preventive stelle contro i nemici così che Mario possa aprirsi una strada mandandoli per aria. Il tutto dà un senso di controllo sugli eventi a schermo che quasi permette di prefigurarsi i movimenti di Mario lungo tutto il livello, ed è uno strumento che influenza il gioco molto più di quanto non sembri.

Sunshine è negativamente famoso per l'assenza di Goomba, ma sembra che Nintendo stia rimediando egregiamente. Il cristallo sullo sfondo rovescia i nemici se lo si colpisce con un avvitamento

Galaxy non tarda a sottolinearlo, ma lo fa in un modo sottile che è anche il primo sguardo dritto negli occhi di *Super Mario 64* che un gioco abbia mai azzardato. Di quest'ultimo, la prima parte ad essere creata dopo Mario stesso era MIPS il coniglio, che riuscì a intrufolarsi nei sotterranei del gioco finito e che doveva essere catturato per due delle stelle segrete del castello. Era un momento di divertimento da nulla, eppure riusciva a ritardare il giocatore come qualsiasi altro sforzo 'singolo' del gioco. La prima parte di *Super Mario Galaxy* prevede tre conigli stile MIPS che dovranno essere inseguiti per la superficie di un pianeta: è allo stesso tempo un omaggio al gioco precedente e un'opportunità, per *Galaxy*, di mostrare i suoi cambiamenti. Se vi ricordate di MIPS, ricorderete anche che era difficile catturarlo, ed era possibile farcela solo usando il 'tuffo' di Mario, una mossa ormai scomparsa. *Galaxy* pone dunque davanti a due opzioni: potrete passare del tempo a rincorrere i conigli finché non si stancano, oppure, se già conoscete le vostre nuove abilità, potrete tentare di far rimbalzare delle stelle sulle loro teste, stordendoli e catturandoli facilmente. Il premio per la cattura è una stella di tipo diverso, una che vi lancerà nello spazio. È un design elegante e tradizionale, che permette al giocatore di avere un assaggio di nuove ambientazioni, prospettive e abilità semplicemente portando a termine un compito divertente e in qualche modo familiare.

Dopo questo, il gioco entra in moto. Ci si lancia nello spazio, si rimbalza sui Goomba e ci si imbatte in varie piccole sfide che mettono in mostra le duttili superfici del gioco. Alla fine di questo primo livello, molto più vasto e complesso di quello di Re Bob-Omb, il primo di *Super Mario 64*, si entra in un tubo verde e occorre risolvere un ultimo puzzle a base di interruttori, un ambiente coeso ai muri e vari parallelepipedi rotanti che cercheranno di friggere Mario con scariche elettriche. È totalmente astratto, totalmente trascinante, e l'intera esperienza, dalla prima stella allo schiantare l'enorme Goomba che custodisce l'ultimo tubo, è semplicemente spassosa. È interessante notare come la stella sopra menzionata sia una stella gigante, e che trovarla attivi un'animazione diversa da quella di una stella 'normale', come se si trattasse di una delle chiavi di *Super Mario 64*: ciò suggerisce che la struttura di *Galaxy* sarà simile.

Saranno presenti sei temi principali nelle quaranta galassie, ognuna con più pianeti ed ambientazioni e un totale di 120 stelle nascoste al loro interno, mentre il team di sviluppo ha confermato quantomeno l'usuale gamma di scenari, dalla casa infestata ai pianori innevati passando per il pianeta infuocato. I luoghi risultano istantaneamente familiari, dall'inevitabile pianeta sottomarino alla corsa lungo le circonferenze di astri a

La Principessa Rosetta, Custode delle Stelle, vi ingiungerà di viaggiare nella galassia per trovare la 'persona amata' (senza dubbio Peach)

La galassia Honeybee (sotto) è un ambiente tipicamente 'da Mario', ma passare tra questo e i livelli spaziali non è fastidioso: nonostante la grande varietà, la coerenza del design è magistrale

Ci si può spostare tra i pianeti a volte con le pedane a stella e altre con le sfere blu mostrate a sinistra: il puntatore si trasforma in un guanto piatto di Mario, e afferrare ogni sfera è facile. Sembrerà forse troppo passivo in un gioco tanto veloce, ma alle volte anche limitarsi a fluttuare dolcemente può essere un gradito cambio di ritmo.

forma di ciambella, ma Nintendo ha in serbo molte altre aree ben più uniche che non rivelerà prima del lancio del gioco.

Le galassie possiedono ciascuna un'identità visiva riconoscibile: le costellazioni osservabili sullo sfondo della Star Dust Galaxy, ad esempio, sono tinte di viola, e i livelli sembrano essere più che altro pieni di forme geometriche raccolte in varie angolazioni. Molti stage sembrano sospesi in uno stato provvisorio per via delle connessioni e degli angoli arbitrari e dei segmenti che si dipartono in ogni direzione possibile. La galassia Honeybee, invece, ha per sfondo un brillante cielo blu pieno di nuvole lanose, mentre in primo piano v'è una ridda di volte e angoli morbidi. Ancor più interessante è che si tratta di uno stage piatto che reca da più parti molte delle firme estetiche di *Galaxy*, come le stelle per il salto e lo scivolo con la telecamera rotante, ma che non è una struttura tridimensionale di cui si può esplorare ogni superficie.

Non si potrà mai dirlo abbastanza: *Super Mario Galaxy* non vi vedrà soltanto correre su delle sfere. I livelli comprendono di tutto, da minuscoli asteroidi a enormi strutture a forma di pillola dalle mura di vetro, elementi tenuti assieme tematicamente più che strutturalmente. Qua festini in assenza totale di gravità che lasceranno, previo un semplice salto nello spazio, che Mario ruoti attorno ai centri d'attrazione, e là pianeti che non sono altro che gusci vuoti con un buco nero nel centro, sui quali le vostre abilità di *platformer* dovranno essere al meglio. Che si giochi sui livelli piani o negli eliocentrici ammassi di rifiuti spaziali, tutto sembra genuinamente libero, a dispetto dell'ovvia linearità degli obiettivi, e il free roaming è incoraggiato tramite il solito assortimento di trucchi e locazioni nascosti. Capita addirittura di vedere il razzo di Capitan Olimar come parte navigabile dello scenario, e non mancano altre citazioni scherzose del mondo Nintendo. In ogni locazione v'è poi un movimento costante, che si tratti semplicemente di creature che appaiono trotterellando nei dintorni o asteroidi che si schiantano sul terreno attorno a voi, con stelle che appaiono al loro posto in attesa di essere razziate con il Remote.

Con una tale gamma di ambientazioni, e considerato l'approccio giocoso della loro struttura, è ovvio che Nintendo ha colto le critiche rivolte ai pochi scenari e alla ripetitività di *Sunshine*. Il quale, tra le altre cose, soffriva anche della superflua imposizione di una storia che andava al di là del semplice 'principessa rapita da salvare': è stato il primo titolo di Mario a piazzarlo in qualcosa che somigliasse al mondo reale, lontano dai tubi, dai funghi e dai blocchi '?' che contornavano le sue avventure. Ma laddove i Palmensi e Delfinia suonavano forzati e persino (non ditelo troppo forte) senz'anima, *Super Mario Galaxy*, anche se non meno popolato, è più naturale come mondo mariesco. Toad, api parlanti e stelle attendono di parlarvi nei primi livelli (le comunicazioni sono gestite tramite incospicui balloon che non interrompono il gioco), e laddove la popolazione di *Sunshine* era composta da Palmensi lamentosi e difficoltose subquest da risolvere, lo script di *Galaxy* è quello tipico di Nintendo: pratico, infantile e autoreferenziale. Nella galassia Honeybee, una delle api operaie vi dirà che il vostro vestito rosso e blu sembra

SU, SU, SEMPRE PIÙ SU

Due diversi costumi sono stati mostrati finora. Il travestimento da ape vi permetterà di volare per breve tempo, ma in più riduce il peso di Mario e gli consente di scalare particolari muri ad alveare producendo un movimento bizzarramente corretto dal punto di vista entomologico. C'è poi un 'Mario Boo' completo di berretto rosso e baffi spettrali: in questa forma ci si muove più lentamente, ma si può passare attraverso certe superfici e non essere visti come nemici dagli altri Boo. L'unica vaga delusione sui power up finora mostrati è che sono fin troppo dipendenti dal contesto: il costume da ape è chiaramente progettato per i livelli 'alveare', e questo sarà probabilmente il caso anche con il costume da Boo. Non è, in alcun modo, un esempio di cattivo design, ma è distante dalla libertà di utilizzare il mantello o il costume da tanuki in qualsiasi livello o situazione si voglia.

trasandato, mentre un'altra vi informerà che il castello si trova esattamente dove dice, perché le api non mentono mai.

La più grande delle lezioni imparate, comunque, è la consapevolezza di ciò che rende unica la serie. Essa possiede infatti qualcosa che quasi nessun altro gioco può sfruttare: la nostalgia. *Galaxy* ne fa uso meravigliosamente e senza scrupoli. Sono stati visti livelli pieni di Tantatalpe, Bob-ombe, Boo, Pokey, Thwomp, Magikoopa, Categnacci, conigli, uccelli, Calamarci, Tartascheletri, Torcibruchi, Piante Piranha, Koopa Troopa, Pallottoli Bill e persino Goomba zucca. Non si rimarrà a corto di funghi, funghi vita e nemmeno di blocchi '?' da colpire con il salto finché le monete non si esauriscono. Abbiamo visto Mario saltare su aeronavi che ricordano da vicino i livelli simili di *Super Mario Bros. 3*, e muoversi in mondi di tubature che vertono in angoli dalle curve stordenti. Vi sono rimarchevoli sezioni astratte in cui quadrati, triangoli e rettangoli fluttuano nello spazio e si fondono tra loro a formare delle piattaforme

Si tratta, senz'ombra di dubbio, del gioco graficamente migliore su Wii, tanto da far sembrare obsoleto *Metroid Prime 3*.

PERSINO I MOMENTI MENO FAMILIARI POSSIEDONO ELEMENTI PROGETTATI APPOSITAMENTE PER FAR GIOIRE IL FAN NINTENDO CHE È IN TUTTI NOI

sotto i piedi di Mario non appena questi si avvicina. Dopo l'iniziale incertezza si dimostrano una superficie altrettanto solida dei pianeti, e ispirano numerosi salti e voli nel nulla. Persino i momenti meno familiari possiedono elementi progettati appositamente per far gioire il fan Nintendo che è in tutti noi.

È sorprendente quanto tutto ciò sia allo stesso tempo familiare eppure assolutamente fresco. Ogni singolo capitolo precedente della serie sembra essere stato considerato come fonte di nuovo materiale. *Galaxy* conosce e utilizza interamente una delle storie più venerabili dei videogiochi come può fare solo un gioco fiducioso in se stesso, e stimola la voglia di provare ogni cosa e semplicemente di giocare.

Nessuno ancora sa se *Galaxy* riuscirà a mantenere la costanza e la varietà delle sue prime apparizioni, evitando la ripetitività che rovinava *Sunshine*. Nessuno ancora sa se uscirà vittorioso dagli inevitabili confronti con quella famosa pietra miliare videoludica. Tali confronti, in un certo senso, sono ingiusti, perché nulla potrà mai eguagliare il momento in cui posaste gli occhi su *Mario 64*; nulla potrebbe mai eguagliare un simile passaggio dimensionale. Ma *Super Mario Galaxy* ha qualcosa di suo. È il senso di avere un universo di possibilità che contiene tutto ciò che si può immaginare e anche di più. È una gioia assoluta. È la sensazione che qualcosa che si credeva perso per sempre stia per tornare. Il senso della meraviglia potrebbe, forse, essere sulla via del ritorno.

Il mondo della casa infestata fa entrare in gioco il costume da Boo, e i Goomba zucca (in alto a sinistra) suggeriscono l'uso di altri temi alla *Super Mario World*. È indubbio che gran parte dei segreti sarà celata qui

STEAM FORTRESS

Valve non è certo una software house tutta vapore e niente arrosto: Gabe Newell parla in esclusiva a **Game Pro** delle scelte stilistiche dietro **Team Fortress 2**, del futuro degli FPS e persino della sua opinione sul Wii

Impossibile non affermare che per Valve gli affari vadano a gonfie vele: un servizio online, Steam, in crescita esponenziale, il seguito a episodi di uno dei migliori FPS della storia in via di proseguimento e l'uscita di The Orange Box, contenente fra le altre cose due titoli affascinanti e ben più che promettenti per motivi che si potrebbero considerare diametralmente opposti. Ma Gabe Newell, co-fondatore di Valve, non ci parla solo di questo quando lo raggiungiamo per l'intervista faccia a faccia durante la Games Convention, a Lipsia. Il suo discorso spazia su argomenti di vario interesse, così come sono interessanti le conclusioni cui giunge con la sua parlata fluida e tranquilla.

Prima di tutto, dobbiamo farvi i complimenti per The Orange Box: la demo è veramente eccezionale. Come sta andando lo sviluppo?
Abbiamo praticamente concluso. È fatta!

***Half-Life 2: Episode One* ha introdotto il concetto degli episodi brevi nella saga di *Half-Life*. Ora che state per rilasciare *Episode Two*, ritiene in retrospettiva che la scelta abbia pagato, che si sia trattato di una decisione saggia?**
Sì, se consideriamo che il tempo di sviluppo di interi titoli della serie cresceva esponenzialmente con il suo avanzare: se avessimo continuato su quella strada, *Half-Life 3* avrebbe richiesto quindici anni di lavoro. Praticamente saremmo invecchiati con lui! Abbiamo dunque iniziato a cercare un modo migliore per gestire la scala del progetto, dal momento che il team stava diventando sempre più grande e sempre più conservatore in termini di game design per via dei numerosi rischi insiti nella grandezza della produzione. Abbiamo dunque deciso di tentare l'approccio episodico, rilasciando tre episodi brevi per poi chiedere un parere alla community, per sapere da loro se avremmo dovuto continuare con contenuti minori pubblicati a intervalli più brevi oppure tornare alla vecchia politica. I feedback che abbiamo ricevuto dopo *Episode One* ci richiedevano di rendere gli episodi successivi più lunghi, ed è per questo che *Episode Two* durerà di più rispetto al precedente; oltre a questo ci è stato chiesto di inserire qualcosa che moltiplicasse il valore dell'offerta, e da qui la decisione di includere *Team Fortress*. Per il resto, andremo avanti fino al terzo episodio, l'ultimo previsto per ora, in modo da raccogliere più pareri possibile dalla nostra fanbase.

Pensa che l'aumento dei costi di sviluppo in concomitanza con l'avvento delle console next-generation costituisca un problema per gli sviluppatori che vogliono provare nuove strade? C'è il rischio che l'industria si riduca a pubblicare solo sequel su sequel per non mettere troppo in gioco i propri investimenti?
Credo che ogni volta che i costi di produzione subiscono un'impennata vi sia la tendenza, da parte di chi è dell'industria, a minimizzare i rischi: c'è un limite agli azzardi che ci si può permettere, e quando lo si sperpera per un progetto di grandi dimensioni, lo spazio per i creativi si restringe fino a diventare

nullo. È una sfida per gli sviluppatori, che non devono pensare solo all'aspetto produttivo ma anche al processo di creazione. Uno dei metodi consiste nello sviluppare progetti di dimensioni minori, cosa che permette di gestire al meglio le risorse. È più o meno la stessa direzione verso cui è andata l'industria cinematografica: finanziare i progetti più coraggiosi e mai visti prima con sequel di film di successo. Su Steam, ad esempio, lavori dai grossi valori produttivi affiancano produzioni più piccole, originali e creative, che in questo modo possono trovare e sviluppare un pubblico. Grazie alla distribuzione digitale di Steam possiamo mantenere il potenziale creativo dell'industria, come opposto al conservatorismo delle produzioni più commerciali.

Parlando proprio di Steam, è un servizio che attualmente sta conoscendo un successo straordinario. Pensa che il futuro risieda nella digital delivery? Ritiene possibile che nel giro di pochi anni si faccia totalmente a meno dei supporti fisici?

Potenzialmente, sì. Penso che non si tratti solo della facilità della distribuzione, ma anche di ritrovarsi più vicini all'acquirente finale. Ad esempio, tramite i nostri clienti attuali possiamo trovarne di nuovi: tradizionalmente, se si vuole attirare un cliente ci si reca ad un'agenzia pubblicitaria per acquistare degli spot televisivi. Noi, invece, abbiamo creato un sistema di accessi per ospiti che gli utenti di Steam possono distribuire tra gli amici: crediamo che si tratti di un modo migliore e più efficace per attirare nuovi clienti. Dunque Steam verte sul distribuire i giochi, sì, ma anche sul comprendere come gli acquirenti stessi possano svolgere, per così dire, tutto il lavoro di supporto e di marketing, quello di cui normalmente dovremmo occuparci noi e per cui dovremmo investire del denaro.

Lo stile grafico di *Team Fortress 2* è suggestivo e interessante. Da dove proviene l'ispirazione per tale direzione artistica?

Prima di tutto, ovviamente abbiamo dovuto definire cosa volessimo dal gioco. Per prima cosa, desideravamo che si potesse giocare in modi molto diversi tra loro: giocare come Cecchino significa agire in modo estremamente diverso da chi sceglie di interpretare, ad esempio, il Medico. Se vi sono classi così differenti, una delle cose che il giocatore deve capire e tenere presente è: "chi sto combattendo?". Le tattiche di battaglia variano profondamente a seconda che si stia sfidando un Cecchino o un Pyro. In un contesto simile, dovevamo far sì che i personaggi, con particolare riferimento ai propri avversari, risultassero immediatamente riconoscibili,

Team Fortress 2

Ispirazioni grafiche e soluzioni innovative per la nuova via dello sparatutto a squadre

[illegible] abbiano fatto della ricerca artistica, a scopi pratici o meno, uno dei punti cardine dell'esperienza offerta si contano sulle dita di una mano. E cui alla breve enumerazione si può aggiungere tranquillamente anche *Team Fortress 2*. L [illegible] solo l'estetica è affascinante e viva, ma i responsabili di quest'opera egregia sono più che ben disposti a svelare al mondo i segreti della loro riuscita.

Un semplice teaser di presentazione di una delle classi disponibili basta a comprendere quanto sia stato fatto sotto questo aspetto: mimica impeccabile, labiale perfetto, animazioni fluide e script al fulmicotone. Un Soldato, un Ingegnere o un Heavy Weapon Guy non sono semplici pupazzi, [illegible] acquistano un'anima indipendente, non si risparmiano commenti sul proprio lavoro e vengono caratterizzati tramite pennellate magistrali, sia visivamente che in ambito testuale. "Sparare quest'arma per dodici secondi costa 400.000 dollari" - informa l'Heavy. La soluzione per liberarsi di fastidiosi nemici appostati nelle vicinanze? "Use gun, and if that don't work, use more gun", secondo l'Ingegnere.

L'efficacia del design di personaggi e ambientazioni in *Team Fortress 2* è direttamente proporzionale alla comprensione, da parte degli art director e dei renderer, delle numerose fonti utilizzate allo scopo di porre in risalto i modelli poligonali. Contorni di colori chiari anziché scuri e pennellate in apparente disaccordo cromatico con l'insieme evidenziano la solidità delle figure, una tecnica utilizzata da illustratori pubblicitari degli anni '30 come Norman Rockwell, mentre potrebbe stupire l'ammissione dei designer secondo cui gli scenari sono stati realizzati prendendo a cuore le lezioni impartite da Hayao Miyazaki e dal suo Studio Ghibli. La silhouette di ogni singola classe è stata disegnata così da essere pienamente distinguibile in pochi secondi anche se totalmente priva di dettagli, mentre l'aspetto delle basi è stato studiato appositamente perché, a seconda della squadra di appartenenza, lo stile architettonico fosse immediatamente riconoscibile.

ma uno stile iperrealistico è decisamente più adatto a titoli come *Counter-Strike*. Utilizzando invece un approccio più stilizzato, possiamo rendere subito evidenti le diversità tra tipo e tipo. Gli occhi recepiscono immediatamente le differenze di corporatura e di equipaggiamento fra classi come l'Heavy, il Pyro o la Spia, oltre che la squadra di appartenenza: l'approccio stilizzato, dunque, serve primariamente perché i giocatori si facciano un quadro della situazione tattica quanto più velocemente possibile.

Con l'arrivo sulla scena del Wii di Nintendo, si è venuta a sviluppare una situazione particolare riguardo ai sistemi di controllo nei videogiochi: alla classica configurazione mouse più tastiera del PC si affiancano tre differenti approcci in ambito console, dalla rivoluzione del Remote alla tradizione del 360 passando per la via ibrida scelta da Sony per il Sixaxis. Come esperto del genere, quale pensa sia il migliore per giocare un FPS? Cosa ne pensa dei tre diversi controller?

Ritengo che Nintendo sia stata molto abile nel rompere con varie convenzioni dell'industria, facendole comprendere l'importanza di evolvere il sistema di controllo. Per moltissimo tempo si è badato soprattutto all'evoluzione grafica: renderla più realistica, più fluida. Tutto si riduceva a creare CPU e schede grafiche più potenti. Il Wii, che non è esattamente una generatore di grafica sbalorditiva, è stato scelto dai consumatori, e quando si provano i giochi si capisce chiaramente il perché.

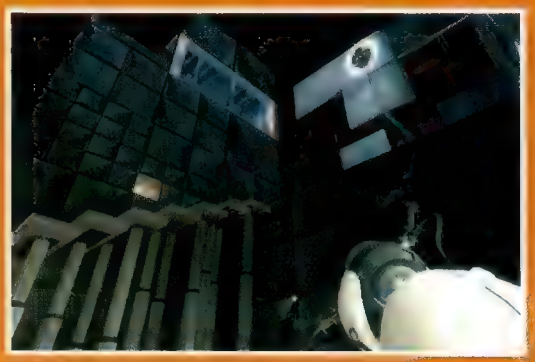
Detto questo, avete preso in considerazione l'idea di sviluppare un FPS su Wii?

No, non abbiamo nulla in sviluppo per Wii, il che è ironico se penso che l'unica console che ho a casa mia è proprio un Wii e che ho un'alta opinione delle scelte di design che hanno portato alla creazione della console. Il Wii rappresenta a tutt'oggi una delle opportunità e delle sfide di game design più eccitanti, ma *al momento* non abbiamo in cantiere titoli per questa piattaforma.

"L'APPROCCIO STILIZZATO DI *TEAM FORTRESS 2* SERVE PRINCIPALMENTE PERCHÉ I GIOCATORI SI FACCIANO UN QUADRO DELLA SITUAZIONE TATTICA QUANTO PIÙ VELOCEMENTE POSSIBILE"

Avete avuto la possibilità di giocare il nuovo *Metroid Prime 3*? Come gioco in prima persona funziona in modo invidiabile.

No, ho visto altri provarlo, ma purtroppo non l'ho provato di persona.



Sin dai tempi del primo *Half-Life* lei ha insistito sull'importanza di una buona storia e di un'ambientazione affascinante anche nel contesto degli FPS, che solitamente preferiscono concentrarsi su altro, fino a portarli verso il concetto di First Person Adventure, che si discosta dagli shooter tradizionali. Non crede che nell'industria oggigiorno manchino veri e propri autori e scrittori che delineino storie coerenti, e che si preferisca concentrarsi su kolossal dagli alti valori tecnologici ma carenti sul fronte della trama?

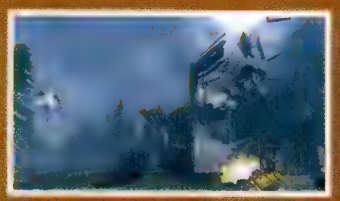
Certamente siamo convinti che scrivere buone storie sia una parte molto importante dello sviluppo. Credo che uno dei nostri lavori migliori sotto questo aspetto risieda in *Portal*, e sono molto curioso di conoscere il vostro parere una volta che ci avrete giocato. Tim Schafer [scrittore di molti adventure LucasArts e game designer di *Psychonauts*] ha insistito sull'importanza di un buono script, e dopotutto si tratta di un modo facile per migliorare il proprio gioco. Esistono molti validi scrittori, quindi è un bene sfruttarli. Per esempio, lo script del filmato Meet the Soldier di *Team Fortress 2* è grandioso. E non c'è bisogno di acquistare workstation costosissime per avere un buono script: tutto quello che serve è un bravo scrittore. Ci sono vari scrittori al lavoro in Valve che riescono a migliorare tutto ciò che toccano, dai dialoghi fra PnG in *Episode Two* al character design di *Team Fortress 2*. Amo il loro lavoro, e penso che piaccia molto anche ai giocatori, quindi è bene avvantaggiarsene.

Di recente due giochi, *Rule of Rose* e *Manhunt 2*, hanno subito un attacco da parte della stampa generalista e del governo per via dei loro contenuti violenti. Qual è la sua

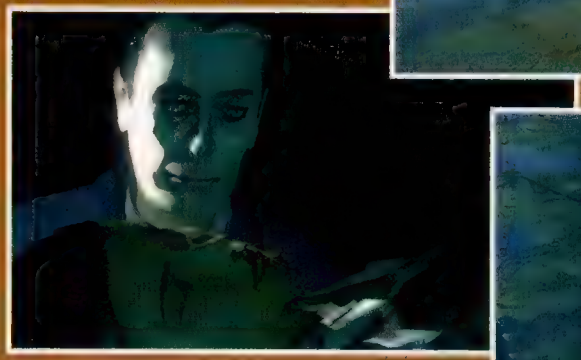
"NON C'È BISOGNO DI ACQUISTARE WORKSTATION COSTOSISSIME PER AVERE UN BUONO SCRIPT: TUTTO QUELLO CHE SERVE È UN BRAVO SCRITTORE"

Half-Life 2: Episode Two

Il treno su cui viaggiavano Gordon e Alyx è stato colpito dall'onda d'urto causata dall'esplosione della Citadel, che crea un gigantesco portale: così si concludeva *Half-Life 2: Episode One* e così, prevedibilmente, inizia l'episodio successivo, con Alyx che risveglia un Gordon svenuto tra le macerie. Ci si preparano una rocambolesca fuga attraverso la White Forest (anche per mezzo di un Dodge Charger completamente rivisto e munito di un boost temporaneo), con le truppe Combine alle calcagna e l'entrata in scena di un nuovo personaggio, Magnusson, sopravvissuto del Black Mesa. Le promesse di una maggiore durata dell'esperienza da parte di Gabe Newell, però, si riducono, secondo i test di Valve, a circa un paio d'ore in più rispetto a *Episode One*: otto invece di sei.



Il budget riservato all'area grafica di *Episode Two* è maggiore tanto rispetto a *Episode One* che, addirittura, allo stesso *Half-Life 2*: ciò dovrebbe garantire più alte prestazioni dell'engine Source



posizione in merito a questo argomento? Pensa che uno sviluppatore dovrebbe essere sempre libero di esprimersi oppure è bene che vi sia un limite a quel che può essere comunicato attraverso i videogiochi?
Non ho giocato nessuno dei due giochi, quindi non so come reagirei nello specifico al loro contenuto. Inoltre bisogna considerare che laddove in un Paese c'è un certo limite su ciò che è lecito o meno, in un altro, per ragioni culturali, possono esservi restrizioni di diversa entità in merito alla presenza di sesso e violenza nei videogiochi e negli altri media. Ma come sviluppatore di giochi, certo, preferirei non avere restrizioni, poiché sul lungo termine ciò giova alla cultura specifica del medium.

D'altronde, altri media, come il cinema, si sono guadagnati il diritto di produrre opere simili, dunque perché l'industria dei videogiochi dovrebbe limitarsi su questi argomenti come se tutti coloro che ne usufruiscono fossero dei bambini?
Penso (e sono convinto che sia una mentalità radicata nei secoli) che ogni volta che un nuovo medium si fa strada fra quelli più affermati, il primo impulso sia quello di proteggere e di decidere per le persone ritenute più deboli e più vulnerabili agli influssi di una nuova forma d'espressione, come ad esempio i bambini, ma non solo. Dal momento che l'intrattenimento possiede una grande potenza emotiva, c'è sempre chi tenta di controllarlo prendendo a scusa il fatto che potrebbe risultare pericoloso per qualcuno. Il problema è che non esistono studi o ricerche che dimostrino in modo convincente la dannosità generalizzata dei videogiochi. In Giappone, dove la crescita e la diffusione del videogioco sono enormi, allarmi e accuse di questo tipo sono molto rari; in America, le polemiche si sprecano. Ma, come ho detto, penso che sia un fenomeno che si verifica sempre, e il videogioco non è stata la prima né sarà l'ultima vittima. Prima di esso sono venuti il cinema, la televisione, persino la radio. Tutto ciò che è nuovo genera ostilità in chi non lo capisce.

Un'ultima domanda. Qual è il suo FPS non di Valve preferito?
Il mio FPS preferito non di Valve... mmm... probabilmente il vecchio *Ultima Underworld*.

Portal

Gabe Newell è entusiasta dello scenario e della storyline ideati attorno al 'puzzle game in prima persona' ***Portal***, di cui abbiamo offerto un accenno nello scorso numero di Game Pro. Una donna, di cui non conosciamo il nome, si risveglia all'interno di una struttura di prova per nuove tecnologie dell'Aperture Science Research Center, "un angolo del mondo di *Half-Life* che non è mai stato esplorato con gli occhi di Gordon Freeman", e viene accompagnata nei suoi primi passi con la gravity gun in mano da un *personal trainer* che rimane senza volto. Quello che lascia perplessi è l'intenzione di utilizzare *Portal*, prodigo di ben altri intriganti concept, come una giustificazione per introdurre un nuovo personaggio (la protagonista, appunto) nell'universo del titolo principe. Ciò, comunque, non dovrebbe intaccare le intuizioni che vivono nella formula di gioco.

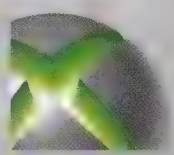
Le torrette di ***Portal*** sono implacabili nello svolgere il loro lavoro, ma non covano rancore nei confronti del giocatore. Anzi, più spesso le si sentirà affermare che sono spiacenti di avervi dovuto sparare. Un tocco di humour nelle ambientazioni asettiche del gioco.

FACCIA A FACCIA CON MISTER X

Proprio pochi giorni prima del lancio di *Halo 3*, **Game Pro** si è recata a parlare con Maurizio Zazzaro, l'uomo al comando della divisione videogiochi di Microsoft Italia

Entrare in Microsoft è un po' come accorgersi, ogni volta, che si stanno varcando le soglie della più grande azienda al mondo. Tutto lascia intendere, più o meno direttamente, che siamo al cospetto del top, dei numeri uno, di coloro che determinano l'andamento dei mercati e dei trend. Eppure il mondo dei videogiochi, finora, sembra sfuggire a questa regola. La scorsa generazione è stata dominata dalle piattaforme Sony, mentre attualmente Nintendo, con il suo Wii, ha da poco superato, a livello globale, la base installata di Xbox 360. La sfida è insomma apertissima, e si preannunciano tempi decisamente interessanti, che decreteranno in quale direzione si muoverà l'industria dei videogiochi. Proprio per questa ragione abbiamo ritenuto opportuno recarci a parlare con chi, in Microsoft Italia, siede nella stanza dei bottoni per tutto ciò che riguarda il gioco Xbox e PC. Maurizio Zazzaro, a pochi giorni dal lancio della sua killer application per eccellenza, quell'***Halo 3*** che sarà nei negozi (o più probabilmente già in casa vostra) quando leggerete queste parole, ci accoglie con gentilezza e cordialità, rispondendoci con la sicurezza tipica di chi confida nelle proprie strategie e nelle proprie risorse.

Può raccontarci brevemente il percorso professionale che l'ha portata a ricoprire questo ruolo e il suo rapporto privato, personale, con i videogiochi, se ce n'è uno?
Il mio rapporto con i videogiochi è molto da casual gamer. [ride] Sono uno che gioca con le figlie, che ogni tanto si diverte a un gioco di corse e che si ricorda di ***Tetris***, di ***Spacewar*** e di un vecchio gioco sulle olimpiadi che risale ai tempi del DOS... però sono molto interessato al linguaggio dei videogiochi. La cosa che mi affascina tantissimo è come il videogioco sia poco percepito e quali invece siano le sue possibilità di espressione. Anche la mia avventura professionale è stata piuttosto casuale, nel senso che in Microsoft, prima della divisione Entertainment, mi occupavo di seguire i costruttori di PC. Quando è arrivato il progetto Xbox, un anno prima del lancio, mi hanno chiesto di assumere questo ruolo. Siccome l'impresa era proprio all'inizio, il mio interesse era più che altro quello di occuparmi di un campo completamente nuovo per Microsoft. Perché Xbox, quando ho cominciato questo lavoro, non esisteva ancora. Ricordo che per capire meglio le console giocavo con la PS2, perché con l'Xbox non era ancora possibile! A quei tempi, la domanda che mi veniva fatta più frequentemente dai giornalisti era: "Ma davvero uscite con una nuova console? Non ci crediamo". Questo fino all'annuncio del prezzo. Poi la domanda è diventata: "Ma veramente lanciate una nuova console a 479 euro?" Da allora ne sono successe, di cose...



"ALL'INIZIO, LA DOMANDA CHE MI VENIVA RIVOLTA PIÙ FREQUENTEMENTE ERA: 'MA DAVVERO USCITE CON UNA NUOVA CONSOLE?'. QUESTO FINO ALL'ANNUNCIO DEL PREZZO. POI LA DOMANDA È DIVENTATA: 'MA VERAMENTE LANCIATE UNA NUOVA CONSOLE A 479 EURO?' DA ALLORA NE SONO SUCCESSE, DI COSE..."

In Italia com'è iniziata l'avventura di Xbox?
Com'è iniziata l'avventura Xbox? È iniziata con me! Con me e Andrea Giolito, che faceva il product manager da qualche mese prima di me. Mi ricordo un anno di preparazione al lancio. È iniziato con tre posizioni strategiche in mente: una era quella della comunicazione, per far emergere il carattere che voleva dare l'Xbox di se stessa. Non so se ricordate quella pubblicità basata sulla tagline "Life is Short"... la vita è breve, gioca di più. Ecco, quello era il concetto. È stata una grossa campagna sulla quale abbiamo puntato molto. L'altro punto molto forte è stato avere partner di comunicazione che ricordassero gli obiettivi di Xbox; da qui il lancio al teatro Zelig con Bisio. Abbiamo anche lavorato tanto con una radio che, al tempo, andava per la maggiore, Radio Italia Network. Allora l'Xbox si posizionava come una macchina allegra, aperta, ***fun***, non dark. Tra l'altro non c'era ancora il Live, quando abbiamo lanciato Xbox. Venne un anno dopo.

La terza cosa su cui abbiamo puntato tantissimo era il far giocare le persone. Quindi, dal primo giorno, abbiamo cercato di mettere le macchine ovunque, nei negozi ma anche fuori. Abbiamo invaso i centri commerciali, in modo che anche chi andava lì per fare altro avesse la possibilità di giocare col figlio o con l'amico per qualche minuto. E poi l'abbiamo messa nei cinema, nei teatri... anche al teatro Zelig! E questo è stato solo il primo anno. Un anno di

successo, nel quale abbiamo anche affrontato il repentino cambio del prezzo, dopo soli quaranta giorni: credo che con la spedizione di due giochi e un controller aggiuntivo a tutti quelli che avevano comprato la console a prezzo pieno siamo stati molto seri. È stato un atto di ringraziamento verso chi aveva comprato la console nei primissimi giorni.

Che cosa è cambiato dall'epoca Xbox a quella Xbox 360?
L'Xbox 360 è un'evoluzione in varie direzioni del concetto di Xbox, anche se l'idea fondamentale non è cambiata. Quando abbiamo lanciato l'Xbox, volevamo veicolare il fatto che il videogioco, grazie alla potenza della tecnologia digitale, potesse evolvere in una forma di intrattenimento per un pubblico molto più ampio. L'Xbox era una macchina che nasceva come piattaforma per permettere agli sviluppatori di scoprire sempre nuove frontiere, nella creazione dei videogiochi. Questa filosofia non è cambiata. Sono ovviamente cambiate le performance, ma Xbox 360 non è solo potenza in più. Il fatto che offra l'alta definizione per i videogiochi e, con il lettore esterno HD-DVD, anche per i film, che permetta di ascoltare musica, di collegarsi al media center del PC e di vedere filmati, tutto questo la rende davvero una stazione multimediale a 360 gradi. Nascendo come console, quindi come macchina "chiusa", a differenza di un PC, ha il vantaggio di essere più facile da programmare per chi sviluppa, però allo stesso tempo resta personalizzabile dall'utente. Pensate ad esempio al fatto che abbiamo lanciato due SKU [*stock keeping unit*, le diverse versioni di Xbox 360 in commercio], con una terza, l'Èlite, appena arrivata, oppure alla grande varietà di accessori e possibilità di personalizzazione dal punto di vista estetico. Non dimentichiamo infine che l'evoluzione della piattaforma è anche data dall'evoluzione del Live. Lo abbiamo sempre detto: il Live è un elemento fondamentale, strategico per Xbox, ma solo con il 360 stiamo scoprendo le sue reali potenzialità. Il Marketplace si è esteso, e con una comunità di sette milioni di persone iscritte, rappresenta una forza dalla quale non si può più prescindere.

Parlando del lancio del 360, secondo lei ha pesato non avere una killer application come *Halo* e trovarsi con un titolo rivelatosi debole quale *Perfect Dark Zero*? Si può parlare di un secondo lancio (o di un "vero lancio") adesso che è uscito *Halo 3*?
Be', direi proprio di no! Lo scorso autunno abbiamo avuto *Gears of War*, un gioco sensazionale. Qualche mese fa è uscito *Forza 2*, uno dei migliori giochi di corse simulativi mai visti su console. Non mi pare poco... Certo, per i lanci delle console si vorrebbe sempre avere i giochi che di solito arrivano solo dopo 18 mesi, ma direi che non possiamo proprio lamentarci! È vero che al lancio dell'Xbox c'era *Halo*, ma è anche vero che il grosso successo della saga è esploso con *Halo 2*, quindi...

Il supporto a Xbox 360, nostro e delle terze parti, è stato veramente eccezionale, e abbiamo moltissimi grandi giochi che stanno vendendo benissimo, con altrettanti in arrivo. Su *Halo 3* puntiamo ovviamente moltissimo, ma non si può davvero ignorare tutto ciò che di grande è successo prima.

Parliamo del mercato italiano. Quante Xbox e Xbox 360 sono state vendute, nel nostro Paese?
Mi dispiace, non possiamo dare questi dati.

E un riferimento comparativo rispetto alle console concorrenti?
Be', come base installata, Xbox 360 è la numero uno!

Sì, ma c'è un vantaggio temporale notevole...
Certo, era una battuta! No, comunque devo purtroppo ribadire che non forniamo dati sui pezzi venduti in Italia. Quel che posso dire è che abbiamo chiuso l'anno fiscale con un bel po' di macchine installate a livello mondiale, ben 12 milioni, e con oltre 7 milioni di giocatori Live, quindi Xbox 360 si conferma come una realtà forte, la prima in termini numerici. Senza contare ciò che accadrà quest'anno a Natale! Diciamo insomma che, pur non potendo dare dati per singole nazioni, siamo certamente molto contenti dei risultati ottenuti finora.

Ma, senza entrare nei numeri, può almeno dirci se, a livello settimanale o mensile, il 360 guadagna o perde terreno rispetto ai suoi avversari?
Non posso dirlo, davvero. Dovreste porre queste domande a un'agenzia di rilevamento di mercato, credo che loro potranno rispondervi.

I vostri obiettivi di massima per quest'anno?
Di avere successo a Natale. E penso proprio che ci riusciremo.

Il vostro competitor è solo PS3 o anche Wii? Spesso si sente dire che il Wii sia in una fascia totalmente diversa di mercato, e che la rivalità sussista solo tra PS3 e 360. Eppure a noi sembra che, in fondo, si tratti di tre console che si contendono gli stessi soldi negli stessi portafogli...
Il discorso è un altro. Gli stessi soldi sono contesi fra molte cose. Tutti noi vorremmo comprare tutto, ma alla fine si deve sempre fare un bilancio e scegliere. Quindi certe volte è anche un televisore LCD a contendersi i soldi destinati a una console. Quello che posso dire è che Xbox 360 è una macchina nata per giocare, indirizzata a qualunque tipo di giocatore. Dal giocatore hardcore che ama le avventure e che gioca a *Oblivion* o a *Blue Dragon*, fino a chi invece si collega al Live Arcade e scarica qualche gioco con cui passare una ventina di minuti ogni tanto. È questo il posizionamento dell'Xbox 360. Non è una macchina per chi dice: "Se non è in alta

definizione non gioco" o indirizzata solo a quelli che giocano minimo tre ore al giorno. Niente affatto. È una macchina per tutti. Il vero competitor, quindi, è il mercato stesso.

Certamente il Wii è una macchina interessante, certamente la PS3 è una macchina interessante... direi però che Xbox 360, per il fatto di avere il Live, per il fatto di avere una così ampia offerta di giochi disponibili, è davvero la macchina che permette di rivolgersi al target più vasto possibile. Da chi vuole giocare su Live con i propri amici e non è soddisfatto se non aumenta i punti e non migliora il proprio tag, fino a chi invece si diverte con giochi più semplici come ***Grabbed by the Ghoulies*** e, oggi, ***Viva Piñata***.

"SIAMO STATI I PRIMI A INTRODURRE IL WIRELESS E SIAMO STATI I PRIMI A INTRODURRE L'ALTA DEFINIZIONE. NON DIREI PROPRIO CHE SIAMO DEI CONSERVATORI, TUTT'ALTRO..."

Torniamo ad *Halo 3*, che sarà da poco uscito quando questo numero di Game Pro sarà in edicola [la recensione a pag. 90]. Come si fa a trattare, a livello di comunicazione e marketing, un fenomeno come *Halo*, che ha superato i confini del mero videogioco per diventare qualcosa di più vasto, un autentico fenomeno mediatico?
In effetti è difficile, perché qui non si tratta solo di ***Halo 3***, ma della fine di una trilogia. ***Halo 2*** è indubbiamente stato un fenomeno mediatico: 125 milioni di dollari incassati in 24 ore rappresentano un numero impressionante. Come trattare ***Halo***? Cercando di essere il più neutri possibile. L'obiettivo è comunicare il gioco lasciando che siano proprio il gioco e il suo carismatico protagonista a parlare da soli. Ci sono molte persone che lo aspettano, tutte ansiose di vivere l'epica chiusura della trilogia, ma non dimentichiamo che ci saranno anche tanti giocatori che si avvicineranno per la prima volta ad ***Halo*** con l'uscita di ***Halo 3***.

Indubbiamente un prodotto forte deve sapersi raccontare bene. Quel che noi faremo sarà cercare di fare comunicazione in tutte le direzioni: faremo pubblicità, eventi stampa un grande lancio, cercando di mostrare il gioco in tutte le occasioni possibili. Poi credetemi, sarà il gioco a parlare.

Che cosa ne pensa della moda di inseguire i casual gamer che si è scatenata in questo periodo?
Io non distinguerei in maniera così radicale hardcore gamer e casual gamer. Per me non c'è soluzione di continuità nella scala: esiste chi gioca molto, chi gioca un po' meno, chi preferisce un certo tipo di giochi, chi preferisce un altro tipo di giochi e anche chi, in diverse fasi della sua vita, dedica tempo diverso al gioco. Il mercato del videogioco si sta allargando, e questo inevitabilmente non può non interessare tutti. Che tra le aziende ci sia competizione è naturale, ma questa non deve concretizzarsi solo nel guadagnare fette di mercato a discapito del concorrente. Occorre secondo me allargare il mercato in senso globale, e certamente quello dei casual gamer, ovvero di chi non necessariamente vuol spendere più di due ore alla settimana a giocare, è potenzialmente molto interessante. Tra l'altro, con l'evolversi della tecnologia, con l'alta definizione, il Dolby 5.1 e la possibilità di vedere in alta definizione anche i film, il casual gamer è potenzialmente più interessato alla macchina, perché non è più un sistema solo per giocare, ma che permette di provare sensazioni di entertainment più ampie. Ecco perché c'è un pubblico nuovo che si affaccia con interesse su una macchina come Xbox 360.

Se ci fosse un eventuale calo di prezzo della PS3 a Natale, a suo avviso Microsoft potrebbe o dovrebbe reagire con una mossa analoga oppure il prezzo al momento è quello giusto indipendentemente dai concorrenti?
Il prezzo era quello giusto anche un mese fa, nel senso che noi pensiamo che Xbox 360 sia una macchina assolutamente competitiva in termini di posizionamento da tutti i punti di vista: tecnologico, di potenza, di piattaforma da gioco, di disponibilità di connessioni Live. Con l'ultimo ribasso dei prezzi e con il fatto di avere tre versioni, con una gradualità della spesa anche a seconda del target, pensiamo che la macchina sia eccezionalmente posizionata per Natale e non abbiamo nessun piano per fare alcun cambiamento di prezzo.

Non dimentichiamo che noi siamo stati i primi a introdurre il wireless e siamo stati i primi a introdurre l'alta definizione. Siamo molto soddisfatti di aver introdotto il wireless, siamo molto soddisfatti di essere stati i primi ad avere i giochi in alta definizione, siamo stra-soddisfatti di avere il Live e oggetti come Livecam collegati all'Xbox. Quindi non direi proprio che siamo dei conservatori, tutt'altro...

Nell'ottica della libertà di scelta di cui parla, potrebbe un domani essere commercializzata anche un'espansione che legga i Blu-ray, se questo formato dovesse prendere piede e imporsi a discapito dell'HD-DVD?
Non ne ho la più pallida idea. In questo momento la nostra posizione è sull'HD-DVD, perché riteniamo che questo supporto abbia delle caratteristiche interessantissime che noi preferiamo.

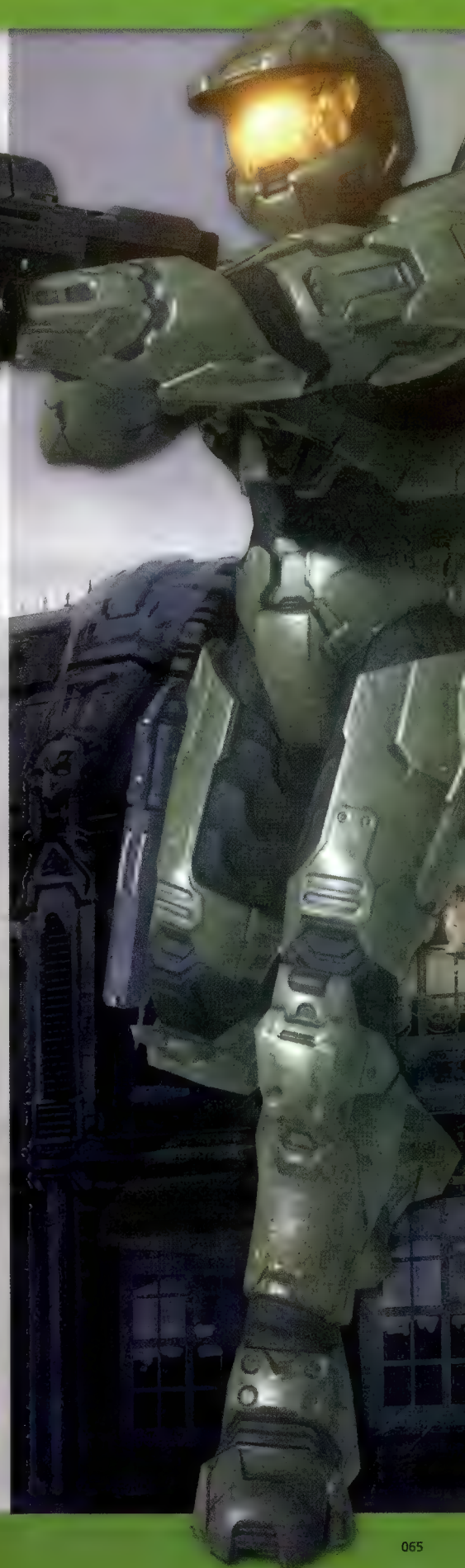
E circa il controller? Siete soddisfatti della vostra scelta? Non è che per caso si comincia a pensare, visto il successo incredibile del Wii, di introdurre qualcosa di analogo al Wiimote anche su Xbox 360? Del resto Microsoft sperimentò i sensori di movimento col suo pad SideWinder ben prima di Nintendo...
In questo momento non abbiamo dei piani specifici per delle periferiche di questo tipo. Di controller particolari, poi, ce ne sono già molti. Di tipo diverso, certo, ma sono sempre sistemi di controllo speciali, se ci pensate: anche il volante è una periferica di input diversa dal pad, e noi ce l'abbiamo. In questo momento, quindi, non è previsto un controller differente. Certo, la prima Xbox uscì con un pad e poi ne ebbe un altro... In questo momento non abbiamo nessun piano.

Il Live è stato una grande rivoluzione di Microsoft, un elemento fondamentale del suo successo. Il Live vi ha reso dei pionieri seguiti da tutti gli altri. Dato che il pioniere è sempre quello che deve scoprire nuovi terreni, adesso qual è la nuova sfida per il Live?
Quella di contribuire a estendere il target, con la possibilità di lavorare sempre più con arcade, con add-on, con prodotti che difficilmente potrebbero avere un posto sullo scaffale per via del basso costo. L'altra evoluzione è quella di aggiungere altri media, e sto pensando al Video Marketplace per il cinema che c'è negli Stati Uniti. Il terzo punto è collegare il mondo console con il mondo PC. Abbiamo fatto uscire ***Shadowrun***, un gioco che si può giocare su PC e su Xbox usando il Live per collegare i due mondi. Queste sono certamente tre sfide a mio parere molto interessanti: la possibilità di seguire il casual gamer o la vita di un gioco aggiungendo delle cose che sarebbe invece difficile fare in maniera pervasiva con la vendita fisica, lo sconfinare in altre forme di entertainment facendo vedere i trial, le anticipazioni di giochi e film, e poi collegare il mondo Windows al mondo Xbox per chi vuole giocare trasversalmente con le due piattaforme.

Sempre rimanendo in tema di Live, attraverso il Live Arcade molti giocatori, anche i più giovani, sono entrati in contatto con dei vecchi classici dei videogiochi e questo, a nostro parere, è un ottimo veicolo per la diffusione della cultura del videogioco. Perché il videogioco ormai è una forma d'arte che ha la sua storia, incomincia a potersi raccontare e riscoprire. Secondo lei, il videogioco è legittimamente una forma di espressione artistica del pensiero, e, se la risposta è affermativa...
...Assolutamente sì...

...allora a che punto è nel suo cammino per essere riconosciuto come tale? Perché sappiamo bene che non è una via semplice.
No, non è una via semplice. Però sta facendo la sua strada. Dalla mostra Play di Roma di un bel po' di anni fa, ora stanno uscendo un bel po' di pubblicazioni in varie direzioni, dal punto di vista artistico dei contenuti, ad esempio. È un medium più giovane. È più giovane del cinema e ovviamente della musica, e ha ancora tanta strada da fare. Però c'è consapevolezza. Il problema del videogioco è che probabilmente esistono delle persone che non hanno mai giocato. Non è facile usufruire di un videogioco, è una forma di intrattenimento interattiva che prevede un grande coinvolgimento e chiede molto all'utente. Però l'età media del giocatore sta crescendo e, tra cinquant'anni, probabilmente il 99,9% della popolazione avrà giocato un bel po'. Quindi questo permetterà al videogioco di essere sempre più riconosciuto come una reale forma artistica. In questo momento però penso sia in un'ottima posizione, considerando la sua giovane età rispetto al cinema.

Recentemente ci sono stati dei casi che hanno fatto molto discutere. Prima *Rule of Rose*, con la famosa copertina di Panorama e tutte le polemiche del caso, e poi *Manhunt 2*, bandito, censurato e infine tagliato in molte nazioni. Qual è la sua posizione in materia di contenuti adulti o violenti nei videogiochi e di censura? Ci deve essere una libertà totale, oppure ci deve essere una sorta di autocensura o di censura vera e propria per cui certi prodotti estremi, se vogliamo qualificarli tali, devono essere bloccati prima ancora che possano raggiungere gli scaffali?
È un discorso complesso che riguarda tutta l'industria. Però bisogna tenere conto di alcune cose. Primo, bisogna considerare che l'età media del giocatore è di 25 anni e non di 7, come risulta dai vari studi che AESVI ha presentato. Poi, che in realtà la percentuale di videogiochi violenti è molto piccola rispetto al totale: il 5% o giù di lì. E infine che il codice PEGI è un codice di autoregolamentazione molto forte, in cui è coinvolta l'industria del videogioco ma non solo: vi sono coinvolte le istituzioni e vi sono coinvolti i centri di studi, che permettono veramente di dare al consumatore le informazioni che vuole. Microsoft è stata tra l'altro la prima azienda ad associarsi al codice PEGI Online, per cui io non parlerei assolutamente di censura. L'industria deve essere



un'industria matura, un'industria che sa indirizzare i propri contenuti. Pensate a certi CD di rapper, con un contenuto altrettanto violento (se non di più!) rispetto a molti giochi; certamente ci sono meno avvertimenti sulla copertina di un CD che non su quella di un videogioco.

Quindi, a patto che non venga venduto a un minore, secondo lei è legittimo e giusto che ci sia un prodotto con contenuti adulti per Xbox o per PlayStation.
Per un pubblico consapevole che lo vuole acquistare, certamente. Com'è per il cinema.

Parlando invece del videogioco PC, molti rilevano che sia stato stritolato dal grande successo delle nuove console. Lei come vede il futuro del PC gaming? In fondo, Microsoft non è un attore qualunque, in questo segmento.
Certamente la console, come macchina per videogiochi, ha una serie di vantaggi rispetto al personal computer: ad esempio, il fatto di essere una macchina chiusa e quindi molto più facilmente prevedibile in termini di prestazioni, oppure il fatto di essere uno strumento di entertainment e quindi probabilmente, almeno per ora, più facilmente inseribile nel contesto di un salotto che non un personal computer. È anche vero che delle cose si stanno muovendo sul fronte PC: per prima cosa, l'espansione dei notebook, che permette ai PC di essere sempre più prevedibili, essendo sempre più difficile aggiungere add-on particolari a macchine di questo genere. Dall'altro lato c'è l'iniziativa Games for Windows, che cerca di offrire un set minimo di performance per i giochi che girano su Windows in termini di installazione e disinstallazione. E questo dovrebbe comunque mantenere forte l'interesse per il PC come macchina da gioco, sempre tenendo presente che comunque il personal computer è una macchina *general purpose*: giocare su PC è solo una delle attività che si possono svolgere sul PC, e sono chiaramente pochi quelli che comprano un PC solo per giocare. A patto che l'industria sappia garantire una certa capacità di performance e di credibilità dei giochi su piattaforma Windows PC, questa sarà sempre interessante per i giochi ma non sarà mai una piattaforma dedicata ai videogiochi. Per quello c'è la console. Poi, anche lì, dipende dal tipo di gioco: alcuni giochi richiedono l'utilizzo della tastiera, e per questi il PC è uno strumento migliore. È più facile giocare a certi tipi di giochi, come *Age of Empires*, con il PC piuttosto che con la console.

Lei prima ha citato *Shadowrun*. Ma quanto è davvero importante per Microsoft la convergenza tra PC, Xbox 360 e telefoni cellulari, in fatto di videogiochi?
È molto importante anche per quello che riguarda gli sviluppatori. Pensiamo che sia molto importante per chi fa investimenti poter realizzare un bel videogioco contando su una varietà di formati su cui farlo girare. Per cui, secondo me, è importante che ci siano la piattaforma Windows, la piattaforma Xbox e la piattaforma Windows mobile a interagire.

Parlando invece di digital delivery, la vedete come un'opportunità importante? Si sta movendo qualcosa, e quanto?
È importante per quei piccoli add-on che non riuscirebbero ad avere vita da scaffale. Se voglio aggiungere un'automobile a *Project Gotham* probabilmente contando solo sullo scaffale non ci riuscirò mai, mentre con Xbox Live e digital delivery sì. Quella della digital delivery contro il retail è una discussione nata tanto tempo fa anche per il software business, ma che non ha avuto almeno per il momento nessun successo rilevante.

I numeri di Steam di Valve, però, cominciano a essere piuttosto interessanti. Ci sono persone che ipotizzano persino una rapida scomparsa del supporto ottico a beneficio solamente di un download di dati.
Se ne parla da tanto, ma non mi sembra uno scenario attuale...

Non ci sono ancora segnali a indicare che qualcosa si stia muovendo in questa direzione?
No. Certamente le persone sono interessate a comprare un arcade spendendo pochi euro, pochi punti online. Ma per quanto concerne i giochi completi, è una cosa completamente diversa.

L'ultima domanda è sulla concorrenza. Visto il ruolo immenso avuto da Live, le chiediamo un parere sul servizio online di Sony e un'opinione su Home, il mondo virtuale che arriverà su PlayStation 3.
Non ho pareri, non ho opinioni. [ride]

Non le piace?
Non lo so. [ride]

In conclusione, qual è il suo auspicio per l'industria dei videogiochi italiana nel suo complesso?
Certamente quello di crescere... poi succederà quel che succederà. Sono assolutamente convinto che l'industria dei videogiochi crescerà e che questo Natale, che è il primo Natale in cui le tre piattaforme saranno contemporaneamente presenti in Italia, sarà un bel periodo per l'industria e anche per Xbox 360.

"PENSIAMO CHE LA MACCHINA SIA ECCEZIONALMENTE POSIZIONATA PER NATALE E NON ABBIAMO NESSUN PIANO PER FARE ALCUN CAMBIAMENTO DI PREZZO."

ANAHEIM CON
BLIZZ CON
BlizzCon

Dove soffia il Blizzard

Dal caldo sole della California alle distese ghiacciate della nuova espansione di *WOW*, ci siamo lasciati incantare dalla seconda edizione di BlizzCon

Los Angeles, venerdì 3 agosto, 11 di mattina: cerimonia d'apertura della seconda convention dei fan della Blizzard, a.k.a. BlizzCon 2007. Ce ne sono a migliaia assiepati nella sala principale dell'Anaheim Convention Center, e da qualche parte là in mezzo, un impiegato di Blizzard con un microfono li sta scaldando in un modo che potrebbe funzionare solo su una folla di questo genere.

"Dove sono i miei maghi?". La sua domanda viene accolta da un istantaneo pandemonio: applausi scatenati, grida di guerra, urla che implorano una ricognizione delle varie classi presenti.

"Sentiamo i chierici!". Le pareti della sala dovrebbero tremare per il rumore che segue alla frase, ma quest'enorme, buio e cavernoso luogo non sembra averne. "Chi sto dimenticando? Gli sciamani?". È come se avesse tirato una leva. Altre ovazioni, altre urla. Pochi secondi fa, l'atmosfera era caratterizzata da un borbottio indistinto di chiacchiere e dal rumore proveniente dagli stand degli sponsor. Ora è elettrica. Ed è così che è cominciata BlizzCon 2007.

Andiamo avanti di 20 minuti, dopo che il presidente e co-fondatore della compagnia Mike

Jay Mohr era assediato da dozzine di partecipanti alla gara di imitazioni (in alto a destra), ma li affrontava con molta nonchalance. Il vincitore è stato un Blood Elf di *WarCraft III* (nota per gli aspiranti partecipanti: non entrate mai in gara con un murloc o un villico orchesco, se volete farvi notare), perciò questo simpatico Orco (a destra) ha rappresentato un gradito cambiamento. O quasi. Comunque, ha un entusiasmo da premiare

La nuova zona per i raid, Zul'Aman, segue l'enorme successo della Karazhan di *Burning Crusade*, attualmente l'instance più popolata del gioco. Le prossime patch integreranno la chat vocale, le banche per le gilde e una revisione della curva del level up fino al livello 60

WRATH OF THE LICH KING
WARCRAFT DIVENTA UN MONDO PIÙ VASTO

Morhaime ha fatto il suo discorso introduttivo, sottolineando i punti salienti dell'evento, pompato adeguatamente *StarCraft II* e casualmente menzionato il fatto che la popolazione di nove milioni di utenti di *World of Warcraft* è maggiore di quella della metà delle nazioni del mondo (e il doppio di quello che era al tempo della prima BlizzCon, nell'ottobre del 2005). Il suo co-fondatore e vice presidente esecutivo per lo sviluppo dei prodotti, il laconico **Frank Pearce**, ora calca il palco, facendo un annuncio a sorpresa: una seconda espansione di *WOW*, *Wrath of the Lich King*.

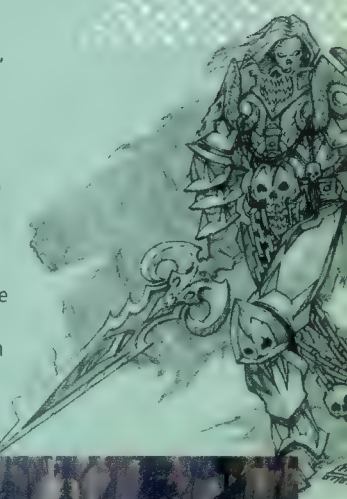
Be', per lo meno doveva essere una sorpresa. Nel corso della settimana precedente, una serie di notizie, prima il titolo, poi la locazione (il nuovo continente di Northrend) e infine una lista ufficiale di FAQ contenente tutte le caratteristiche principali dell'espansione, aveva già fatto il giro del mondo.

reazione, sembra di capire che l'unica cosa che conta, per loro, è sentire la novità direttamente con le loro orecchie. In questa appassionata, seminale ed esclusiva relazione tra fan e sviluppatore, i giocatori si fidano completamente e soltanto dei loro idoli, e vengono largamente ricompensati: con informazioni e accesso equiparati a quelli della stampa. Non c'è alcun tipo di embargo, nessuna esclusiva, e l'unica differenza tra giocatori e giornalisti è la lunghezza delle file.

"La mia prima impressione di BlizzCon è stata traducibile con un: 'Santo cielo!'", afferma Pearce più tardi. "È quasi surreale avere intorno così tanta gente appassionata a ciò che facciamo". Quest'anno, i visitatori erano appena più di 13.000 (rispetto agli 8.000 del 2005), come a dire l'equivalente di un concerto di medie

giochi, perché è come loro. Si tratta di giocatori. In altre case di videogiochi ci sono persone che non hanno questo feeling, perché non sono giocatori. Sicuramente anche nelle altre case ci sono moltissimi videogiocatori, ma non la totalità. Invece, tutti noi di Blizzard giochiamo".

Niente giacca e cravatta, dunque, ma ovunque è un tripudio di t-shirt di Blizzard e vestiario informale, e nel corso del weekend lo staff esecutivo della casa di sviluppo si intrattiene amabilmente con il pubblico a proposito dei suoi stessi giochi. Pearce parla delle prossime avventure che lo aspettano su *WOW* e delle ultime armature acquisite. Perfino Sams, che nelle interviste è uno sfuggente portavoce, ogni tanto esce dagli schemi del suo personaggio. "Sono un fan accanito di *StarCraft*. È il mio gioco preferito di tutti i tempi", rivela, entusiasta, facendo



"CIÒ CHE LEGA LA COMMUNITY ALL'ORGANIZZAZIONE È UNA PASSIONE COMUNE PER IL GIOCO. SE VI FATE UN GIRO NELL'AREA ESPOSITIVA, VEDRETE CHE C'È UN IMPIEGATO DI BLIZZARD PER OGNI DIECI GIOCATORI"

Lo sviluppatore, a quanto si dice, è stato molto offeso e deluso di non aver potuto comunicare per primo la notizia ai fan.

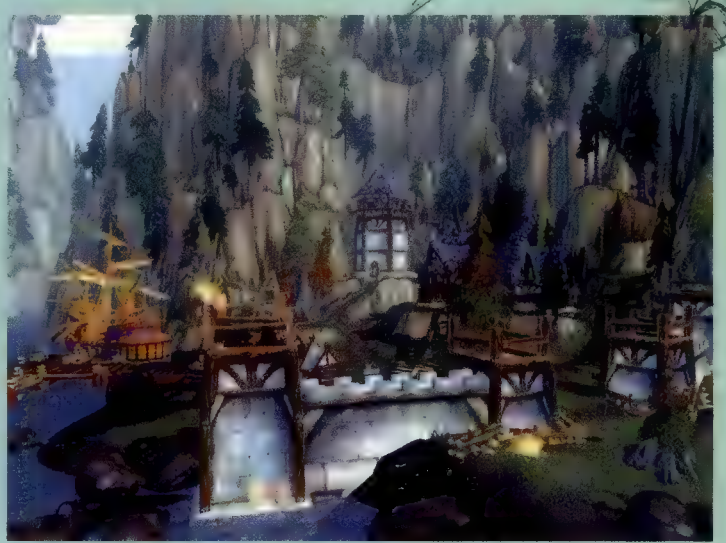
Ma in fondo, neanche importa. Ogni caratteristica annunciata dalla lista di Pearce fa scoppiare un coro di urla ed entusiastici applausi. La nuova classe del Death Knight viene accolta da ululati che farebbero impallidire una rock star. E quando Pearce finisce di parlare, tutti si alzano dai loro posti e corrono a provare la demo di *Lich King* che li attende sulla schiera di PC posizionati nella sala attigua.

È difficile credere che i fan di Blizzard, così accaniti da spendere 100 dollari a testa per raggiungere la California e incontrare di persona i loro eroi, non sapessero già tutto della nuova espansione. E tuttavia, dalla forza della loro

dimensioni. Abbiamo fatto notare a Pearce che non sono molti gli sviluppatori in grado di tenere un evento di questa grandezza. E cos'è che rende il rapporto di Blizzard con i suoi fan tanto diverso dagli altri, al punto che lo staff dirigenziale e gli sviluppatori vengono salutati al grido di "Vi adoriamo!", quando salgono sul palco?

Lui ammette che c'è un particolare e raro legame, o meglio, una sorta di linea indistinta, tra sviluppatore e giocatore: "Ciò che penso davvero leghi la community all'organizzazione è una passione comune per il gioco, e per i giochi di Blizzard in particolare. Se vi fate un giro nell'area espositiva, vedrete che c'è un impiegato di Blizzard per ogni dieci giocatori".

Il COO **Paul Sams** aggiunge: "Penso che i fan siano felici di conoscere la gente che crea questi



Diversamente dall'Outland di *Burning Crusade*, Northrend avrà due punti d'accesso e due zone di apparizione per i nuovi personaggi. Lo scopo è alleggerire il carico del server e offrire nuove esperienze ai giocatori nella creazione del personaggio

STARCRAFT II
NON SOLO PER IL CLUB DEI CINQUE CLIC AL SECONDO

Gli Incrociatori da Battaglia e i Vikings dei Terran attaccano una base Protoss in *StarCraft II*. Le mappe ora sfruttano meglio i dislivelli del terreno e hanno una fog of war più sofisticata dell'originale, ma sono gli spettacolari dettagli e le luci accese a colpire per primi

vagamente capire che è felice di poter parlare di un titolo che non sia *World of WarCraft*.

Più tardi, tornati nella sala principale, il vice presidente del game design Rob Pardo e il senior designer Dustin Browder (preso dal team di *Command & Conquer*) presentano *StarCraft II*. Le nuove unità vengono analizzate nel dettaglio, e per la prima volta viene mostrata l'interfaccia della campagna single player. Il pubblico ascolta attento e colpito, e come succede sempre nei vari eventi di BlizzCon, ha domande su domande, astute e ossessive, da chiedere. Ma si tratta di una folla molto meno vasta ed eccitata di quella che si riunisce invece intorno al lead designer di *WOW* **Jeff Kaplan**, dopo pranzo, per un discorso incredibilmente dettagliato e franco su *Wrath of the Lich King*.

Le ragioni sono molteplici. *StarCraft II* non era stato annunciato per la prima volta la mattina stessa, tanto per cominciare. Ormai è piuttosto tardi, e molti dei presenti sono in coda per provare le demo, oppure assorbiti dallo spettacolo, stranamente intrigante, delle semifinali di *WarCraft III*. Ma è strano comunque rendersi conto del fatto che un gioco atteso per dieci anni, sequel di un classico amatissimo e grande ritorno di Blizzard alla strategia in tempo reale, sia in realtà l'evento di contorno di questo weekend, a fare da spalla a un'espansione. A quanto pare, la più grande sfida di Blizzard, da quando ha convinto il mondo che era in grado di realizzare un MMO, sarà convincerlo del fatto che ha realizzato anche altri giochi.

"*World of WarCraft* ha colpito e catturato la mente e il cuore di tutti, e soprattutto della stampa", considera Sams. "Fa sicuramente scalpore l'enorme numero di iscritti. Ma riusciremo a fare di più? Non lo so. È difficile. Ma, pur non potendo avere dalla sua parte l'incredibile numero di gente che ogni mese paga per giocare, credo che *StarCraft II* avrà la sua parte di successo e genererà interesse, perché penso che potrebbe aiutare lo sviluppo degli sport elettronici in Nord America e in Europa, in un modo mai visto in precedenza. Sì, se un gioco deve farlo, sarà lui".

Allo stesso tempo, però, non è solo nella notorietà di Blizzard che *WOW* fa la parte del leone. Ma accade nella struttura della compagnia stessa. La crescente domanda di infrastrutture e supporto agli utenti richiesta dal gioco, senza contare la creazione di nuovi contenuti, ha fatto aumentare gli impiegati da circa 300 a 2600. Come riesce Blizzard a mantenere la propria identità (i suoi alti standard qualitativi e il largo supporto ai fan) in un'espansione così vasta?

"È di certo una sfida", concede Pearce. "Abbiamo dei valori e una filosofia che ci permettono di fare ciò che facciamo. Ai vecchi tempi, questi valori erano in qualche modo sottintesi e condivisi da tutti, perché le squadre erano piccole. Ora siamo così giganteschi che non ci si può aspettare la stessa cosa. Quindi bisogna iniziare a fare qualcosa per proteggere quei valori e comunicarli. Molto, a questo proposito, è stato scritto nei libri di management, che", soggiunge, con un'alzata di spalle, "adesso dobbiamo iniziare a leggere tutti".

Scende la sera, e il comico **Jay Mohr** sale sul palco senza essere annunciato (tranne che da se stesso), scaldando BlizzCon con una divertente maratona di battute create dagli utenti e follie auto-referenziali: gare di ballo, impressioni a caldo, presentazione di machinima e la fondamentale gara in costume, ovviamente. Mohr sembra a suo agio, rilassato e allegro, mentre si rivolge alla folla. "Noi siamo i nuovi atleti, e questa è la nostra scuola!", esclama, ottenendo in risposta un coro da stadio.

Utgarde Keep, la fortezza Vichinga che si trova all'inizio della zona di Howling Fjord, in *Wrath of the Lich King*. Tra i miglioramenti tecnici dell'espansione in questione troviamo anche migliori effetti di fuoco e fumo

"PENSO CHE STARCRAFT II POTREBBE AIUTARE LO SVILUPPO DEGLI SPORT ELETTRONICI IN NORD AMERICA E IN EUROPA IN UN MODO MAI VISTO IN PRECEDENZA"

Nelle successive tre ore, Mohr si guadagna ampiamente il suo gettone. È un MC esperto, attivo e preciso almeno quanto è simpatico, ma in realtà i veri protagonisti sono i fan. Ciò che sulla carta sembrava allucinante si trasforma in una serata divertente, piacevole per il calore del pubblico e lo spirito intelligente di chi sale sul palco. L'umorismo di cui Blizzard ha intriso la serata, del resto, fa la sua parte.

Il vincitore della gara di ballo si muove con la disinvoltura assurda di un Napoleon Dynamite, indossando una t-shirt con la scritta "Vota per Kael'Thas" (il principe Elfico di *WarCraft*). Alcuni dei costumi sono altamente spettacolari, altri un bel po' meno. Mohr è visibilmente sorpreso e appagato da ciò che vede. Naturalmente, è tutto un gigantesco scherzo, ma allegro, sexy e

L'incredibile costume vincitore (in alto a sinistra) era solo un po' rovinato dal fatto che chi lo indossava non avesse esattamente molta libertà di movimento. Il match di *WarCraft III* (in alto a destra) è stato un'accanita contesa tra il francese Tod e l'olandese Grubby, sebbene, come molti professionisti del videogioco, Tod viva in Cina. Lo spettacolo dell'orchestra Video Games Live, con le più belle musiche di Blizzard (al centro) è stato ovviamente pieno di splendidi momenti, ma ha avuto qualche problema di audio e una presentazione un po' povera

La folla che è accorsa a iscriversi ai tornei è stata notevole per tutto il weekend (in alto a sinistra). Nell'arena dei tornei di *WOW* c'erano contratti a cinque cifre per professionisti del videogioco, e Blizzard spera di produrre una versione per sport elettronici del gioco, con personaggi precostituiti per un giusto bilanciamento. Il pubblico al concerto finale era fitto (al centro), ma l'atmosfera era decisamente più divertente alla gara in costume (a destra). Il Ghost era un costume piuttosto popolare, soprattutto con Mohr

divertente, cioè tutto ciò che si pensa non sia il gioco online.

"Per noi è fondamentale ricordare sempre che in primo luogo dobbiamo far divertire la gente", dice Kaplan il giorno seguente. "Molti sviluppatori [di MMO] si concentrano troppo sul controllo della community, e questo è un approccio errato. La gente sta usando il suo tempo libero lì invece di guardare un film di George Lucas o i Sopranos o andare a un concerto di Mozart. Non vuole essere manipolata come se fosse parte di un esperimento sociale. Si vuole divertire, e basta". E più Blizzard diverte i suoi utenti, più è facile che si divertano tra loro. Se c'è un segreto dietro al ricco spirito comunitario di *WOW*, è proprio questo.

La mattina dopo vede i capi e i designer di Blizzard, con gli occhi cerchiati dal sonno e immense tazze di Starbucks tra le mani (tranne l'evidentemente sempre sveglio Sams) rispondere alle interviste e alle domande inquisitorie della stampa europea. Non desiderano mai, chiediamo a Pearce, di poter finire un gioco in un ascetico isolamento, per poi presentarlo finito al mondo?

"Sì, assolutamente", esclama lui con fervore, ma subito dopo si contraddice: "Allo stesso tempo, però, abbiamo bisogno di continui feedback. Mentre molti di noi vorrebbero poterne fare a meno, non penso, realisticamente, che potremmo fare ciò che facciamo, dal principio alla fine di un progetto, senza parlarne con i media, con i fan e con tutti gli altri".

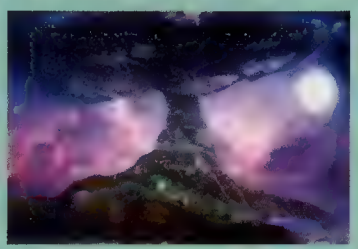
Per avere un feedback, bisogna confrontarsi con le domande, e la domanda che tutti vogliono fare a Blizzard, anche non appena ha annunciato il suo primo nuovo gioco dopo anni, è: che succederà dopo? Quando farete un *Diablo III*? E un *World of StarCraft*? E riguardo alle console, o a qualche nuovo IP? E ci sarà mai un *WOW II*?

In qualche modo, si può dire che un MMO di successo sia un'arma a doppio taglio. Blizzard è più potente che mai, ma ora *WOW* domina le sue risorse e i suoi pensieri, e cerca di appropriarsi anche del suo futuro, col desiderio di avere un seguito. Poche case di successo nel campo degli MMO hanno fatto il bis, finora. Certo, magari avere questo genere di problemi, ma è comunque un problema.

Sams ci illustra i pericoli dell'irresistibile trappola cosparsa di miele che il guadagno proveniente dagli utenti rappresenta. "Penso che molte compagnie, una volta assaggiato il guadagno che può venire da un MMO, provino

Da sinistra a destra: Jon Jashni e Thomas Tull di Legendary Pictures, insieme a Chris Metzen e Paul Sams di Blizzard, nella conferenza sul progetto del film di *WarCraft*. Tull ha promesso un regista del calibro di Chris Nolan (Batman Begins) o Zack Snyder (300)

IL FILM DI WARCRAFT
MAI LASCIARE UN TAUREN SOLO COI POP CORN



una sorta di 'sete di sangue', per dirla in termini Blizzard, e desiderino sempre di più... noi pensiamo che avere un portfolio basato solo sugli MMO prima o poi costringa al declino. È come mettere tutte le proprie uova in un solo paniere, contando sul fatto che i giocatori vogliano solo un tipo di gioco, da qui all'eternità.

"Inoltre, dobbiamo dare a *World of WarCraft* il tempo di respirare. È per questo che tanti sequel non funzionano, perché i giocatori non lasciano facilmente una community e tutto quello che hanno faticosamente ottenuto. Ci hanno impiegato tempo ed energia e non è poco chiedere loro di spostarsi altrove. Noi speriamo di fare questa mossa al momento giusto".

Pearce, secondo il quale *WOW* potrà avere da cinque a dieci anni di vita (ci sembra una stima un po' conservatrice, a dire il vero), dice che Blizzard al momento ha le mani più che impegnate, anche se dà conferma di un terzo gioco in sviluppo, sebbene ancora non annunciato. "Il nostro obiettivo è quello di far uscire un'espansione all'anno, ma al momento forse non siamo ancora in grado di ottenerlo. A parte il team di *WOW*, stiamo sviluppando *StarCraft II* e abbiamo una terza squadra al lavoro su un gioco che l'appassiona moltissimo. Ma anche con solo tre team al lavoro, siamo veramente al limite".

"DOBBIAMO DARE A WORLD OF WARCRAFT IL TEMPO DI RESPIRARE. TANTI SEQUEL NON FUNZIONANO PERCHÉ I GIOCATORI NON LASCIANO UNA COMMUNITY E TUTTO QUELLO CHE HANNO OTTENUTO"

Il sabato, l'affabile designer Tom Chilton viene tampinato da un fan che gli dice che "dovrebbe davvero fare qualcosa" a proposito dell'incantesimo Fear del Warlock, decisamente troppo potente (segue applauso). Osserviamo tutto ciò sugli schermi dalla sala B dell'Anaheim, perché c'è stato un ritardo nelle semifinali di *StarCraft*. Uno dei due giocatori sud coreani (Kang Min, a.k.a. Nal_rA, considerato un genio creativo, il Muhammad Ali del videogioco) ha un problema con i driver del suo mouse. E se giochi al ritmo di 300 azioni al minuto (ovvero cinque click del mouse o tocchi sulla tastiera al secondo), un problema con i driver del mouse diventa qualcosa di serio.

Quando il match comincia, è affascinante. Difficile da seguire per chi non gioca a *StarCraft* (ma anche per molti di quelli che lo conoscono), ma comunque è un piacere seguire la velocità incredibile dei contendenti e il flusso organico che la loro abilità nella microgestione dona al gioco. I commentatori in tempo reale e le esclamazioni della folla aggiungono allo scontro una notevole atmosfera. È un assaggio di ciò che si dovrebbe provare nell'assistere a un campionato in Corea del Sud, dove *StarCraft* è una sorta di sport nazionale e i suoi campioni sono star.

In occidente sono i Deathmatch quelli che contano, ma in Asia gli sport elettronici sono in mano a Blizzard. Questa è una delle tante ragioni per cui *StarCraft II* è così importante per la compagnia, e un gioco su cui puntare (un po' come un certo sequel di un MMO). Non sarà difficile convincere a "migrare" i campioni che si sono esercitati su un unico gioco per una vita?

"È una decisione ardua per i grandi giocatori", dice Pearce. "Grubby [Manuel Schenkhuizen, un professionista di *WarCraft III* olandese] mi ha detto che considera che la sua carriera finirà quando arriverà a 23 o 24 anni. La carriera di un giocatore professionista può essere molto breve e non hanno il tempo di passare da un titolo all'altro". Grazie a questa stessa situazione, un turnover così rapido potrebbe assicurare a *StarCraft II* una nuova generazione di giocatori.

Ma, chiediamo ancora a Sams, un pubblico da TV mainstream sarebbe capace di seguire una strategia di gioco così complessa? "Infatti, bisogna avere dei grandi commentatori. Se si va online, diventa un po' come seguire la squadra di calcio del cuore, ogni giorno arriva gente nuova: la moglie, il figlio di un fan. E dovranno imparare, da qualche parte. È complicato, ma non so se lo sia di più di imparare tutti i segreti di una squadra di calcio, sapete?"

Quel pomeriggio BlizzCon inizia a chiudere i battenti. È stato un giorno più tranquillo: gli eventi sono stati meno rumorosi e affollati (tranne quello che riguardava il film di *WarCraft*), mentre l'area del gioco di carte ufficiale è stata presa d'assalto dai fan tutto il giorno.

La convention avrà un suo climax appropriato dopo poche ore, nell'arena. L'unica battuta mal riuscita di Mohr sarà salutata da un sarcastico "LOL" da parte della folla; la band del Capotribù Tauren di livello 70 di Blizzard farà tremare i muri con il suo metal comico ispirato a *WOW*; la Video Games Live orchestra suonerà alcune delle musiche più belle in tema. Ma è questo pomeriggio che resterà nella memoria, un momento in cui un'improbabile atmosfera di normalità scende su questo straordinario evento. L'atmosfera di tensione, tra *StarCraft* e *WarCraft*, tra la libertà e le responsabilità di Blizzard, tra i 13.000 fan appassionati e i nove milioni di bocche affamate là fuori, sembra finalmente dissiparsi. BlizzCon 2007 è in pace con se stessa.

In sala stampa, appoggiato comodamente alla parete, notiamo niente meno che l'ex bimbetto di Mamma ho perso l'aereo, Macaulay Culkin, intento a chiacchierare di *WOW* con un gruppo di amici e di gente di Blizzard. La moglie di Kaplan se ne sta da sola a provare la demo di *Lich King*, e a quanto pare è tutto il giorno che sta lì a giocare con soddisfazione. Nel corridoio, il vice presidente dello sviluppo creativo di Blizzard [vedi box "Guru delle storie e idolo delle folle"] Chris Metzen siede su una panca, conversando fitto fitto con qualcuno. Potrebbe essere un collega come un giornalista o un fan. Questa è BlizzCon, e non c'è modo di saperlo. E per il momento, almeno, neanche ce ne importa.

Dall'alto: Frank Pearce, co-fondatore e vice presidente esecutivo per lo sviluppo dei prodotti; Jeff Kaplan, lead designer di *World of WarCraft*, Paul Sans, amministratore delegato

Il Segno del Lupo

L'incontro a Lipsia non ci è bastato: **Game Pro** è volata a Varsavia a provare a fondo e in esclusiva *The Witcher* prima dell'attesa recensione del prossimo numero

TITOLO: **THE WITCHER**
FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **ATARI**
SVILUPPO: **CD PROJEKT RED**
ORIGINE: **POLONIA**

Quando alla Games Convention del 2006 provammo *The Witcher* presso lo stand del team polacco CD Projekt, che ancora non aveva un publisher, ci fu subito evidente di trovarci di fronte a un prodotto di tutto rispetto, capace di portare nell'agone dei giochi di ruolo stile, sostanza e una cospicua dose di innovazione e idee originali, una merce che, di questi tempi, è piuttosto rara. A un mese dall'uscita del gioco (e con lo stesso andato in gold proprio il giorno precedente al nostro arrivo), ci siamo recati a visitare gli studios di Varsavia per analizzare a fondo *The Witcher* e fare due chiacchiere con gli sviluppatori. Il risultato? Una sostanziale conferma delle impressioni finora maturate e, conseguentemente, tanta voglia di veder finalmente arrivare questo GdR nei negozi.

The Witcher nasce attorno al mondo e ai personaggi creati da un romanziere fantasy polacco di nome Andrzej Sapkowski, noto per aver creato un universo oscuro e realistico, dove gli archetipi del fantastico vengono tratteggiati secondo le leggi sociali di un mondo vero, con tutte le sue ombre e le sue contraddizioni. Elfi e nani, ad esempio, sono vittime di un pesante razzismo, e gruppi di essi si sono costituiti in autentiche organizzazioni terroristiche. Un altro esempio: le pozioni magiche, nel mondo di *The Witcher*, sono potenti veleni, che gli uomini non possono assumere e che anche il personaggio da noi controllato, Geralt (sul quale torneremo presto), dovrà prendere con cautela e moderazione. Egli è infatti un mutante, associato a un antico ordine di guerrieri maghi mercenari devoti alla caccia alle creature dell'oscurità. Geralt, però, non è un Witcher qualsiasi, ma il protagonista, duro e carismatico quanto basta, dell'intera saga sapkowskiana, tornato in auge nel gioco dopo anni di sparizione. Dopo un'introduzione cinematografica in CG di grande bellezza, opera di un candidato all'Oscar e si vede, non a caso il team non si è potuto permettere altri filmati del genere, ricorrendo per tutte le altre sequenze di intermezzo al motore del gioco, peraltro con ottimi risultati), cominciamo a giocare con il prologo, cui seguiranno cinque atti e un epilogo, per un totale dichiarato di almeno 50 ore di gioco, quest secondarie escluse.

Il primo impatto con il gioco è come sempre quello visivo. *The Witcher* fa uso del versatile Aurora Engine di *Neverwinter Nights*, ma si tratta di una versione di esso così modificata e personalizzata da risultare a stento riconoscibile. I modelli non saranno lo stato dell'arte, ma la grande cura riposta in ogni parte del gioco rende *The Witcher* estremamente piacevole da osservare, complice un'ispirata direzione artistica, che imprime al mondo di gioco un'estetica dark dal forte fascino. Il mondo è buio, minaccioso, molto vivo e autentico: per una volta, gli elfi che incontrerete non saranno eteree creature dagli straordinari poteri, ma "pericolosi bastardi, proprio come noi umani", tanto per usare le parole di uno dei game designer di CD Projekt Red.

Quanto alla visuale e ai controlli, il gioco è in terza persona, ma si può optare per due sistemi: nel primo vedrete voi stessi dall'alto, potendo gestire qualsiasi

Tutta un'altra storia...

Intervista a Artur Ganszyeniec, lead story designer di CD Projekt Red

The Witcher fonda una parte considerevole del suo appeal sulla storia, basata sul mondo e sui personaggi creati dal romanziere fantasy Andrzej Sapkowski. Ecco perché abbiamo intervistato colui che della storia si è occupato.

Quanto è importante avere una base scritta da un autore affermato?
Molto. Partendo da un mondo già conosciuto e popolare, sai per certo che il tuo gioco avrà già diversi fan. *The Witcher* ci ha dato un mondo e dei personaggi eccezionali sui quali lavorare, così noi ci siamo potuti concentrare solo sul gioco, che costituisce un vero e proprio sequel interattivo alle vicende di Geralt narrate nei romanzi di Andrzej Sapkowski.

Com'è stato il lavoro con Sapkowski?
Molto tranquillo. Dopo un accordo iniziale sulle linee generali che avremmo seguito, abbiamo potuto sviluppare il gioco liberamente, magari consultandolo quando avevamo dei dubbi. Abbiamo inventato qualche personaggio minore e espanso e descritto nei dettagli molte creature che nei libri erano state solo accettate.

Quali sono i tuoi pilastri fantasy, nella letteratura e nel cinema?
A parte i classici come Il Signore degli Anelli e Conan, mi piace molto Martin, perché ha un approccio credibile, quasi realistico, che è poi in qualche modo lo stesso utilizzato da Sapkowski. Quanto al cinema, devo dire che non è facile trovare dei bei film fantasy... Da piccolo mi piaceva molto Willow, di Ron Howard. Di recente, Il Signore degli Anelli ha rappresentato molto bene la Terra di Mezzo, almeno a livello visivo.

Quali sono gli elementi indispensabili che qualificano un GdR come tale?
Per prima cosa deve esserci una storia, e poi un ruolo da interpretare. Non mi interessa che siano buttate sul tappeto un tot di classi, ma che ci sia una storia affascinante da vivere e sulla quale influire con le proprie scelte...

Allora *Final Fantasy* è un GdR o no?
[Ci pensa]. Be', sì. Per me sì.

Come è nata la scelta di Geralt come protagonista?
All'inizio pensavamo di creare un altro Witcher, totalmente ideato da noi, ma poi, valutando le varie idee e opzioni, ci siamo resi conto di una cosa: che se avessimo utilizzato Geralt, l'eroe dei libri di Sapkowski, tutto si sarebbe incastrato a perfezione. Un personaggio davvero forte e ben caratterizzato ti aiuta a creare una storia appassionante.

Il vostro gioco è basato su romanzi fantasy molto dark e adulti. Ti sei mai preoccupato che *The Witcher* potesse incorrere in problemi di censura o essere attaccato, dopo i recenti casi di *Rule of Rose* e *Manhunt* 2?
In realtà no, perché in nostro non è un gioco che cerca di vendersi puntando su sesso o violenza. La situazione è molto diversa: noi vogliamo solamente descrivere un mondo che, pur essendo fantasy, non sia edulcorato o fiabesco, ma reale. Certo, ci sono situazioni forti e si affrontano tematiche molto serie e adulte, ma non credo ci sia nulla che possa scatenare certe polemiche.

Perché a tuo giudizio i videogiochi sono così restii nel mostrare scene che nei film sono comunissime? Pensa alle scene di sesso, ad esempio.
Credo si tratti solo del fatto che il medium è ancora troppo giovane. Il videogioco sta ancora cercando i suoi modi di narrare storie.

Il fantasy è davvero un buon modo di affrontare, metaforicamente, problemi seri come il terrorismo o il razzismo?
Assolutamente sì. Possiamo creare un gioco che, oltre a divertire, faccia anche pensare. E pensare non fa mai male.

Qual è la miglior storia che hai mai trovato in un videogioco?
Domanda molto difficile... risponderò citando tre serie: *Final Fantasy*, che narra storie fantastiche molto belle, anche se tipicamente orientali nel taglio e nell'approccio (mi piace in particolare il settimo episodio), *Gothic*, che ha una grande atmosfera, e *God of War*, perché avrebbe potuto limitarsi alla parte action e invece contiene elementi narrativi fortissimi e di grande impatto.

Il fiuto del lupo

La parola a Jacek Brzezinski, project lead di *The Witcher*

Un gioco curato come questo e con ambizioni così grandi presuppone una mente non comune perennemente al lavoro su di esso. Ed è proprio quella che, dietro l'aspetto timido e la voce perennemente bassa, troviamo in Jacek Brzezinski, che del gioco è stato capo progetto.

Com'è iniziato il progetto *The Witcher*?
Quattro anni fa ci si presentò la possibilità di lavorare per Interplay alla realizzazione di una versione PC di *Baldur's Gate Dark Alliance*. Interplay finì per crollare e il progetto saltò, ma noi decidemmo di andare comunque avanti con un GdR d'azione per PC, perché il genere ci sembrava scoperto. The Witcher di Andrzej Sapkowski, il nostro scrittore fantasy più popolare, ci sembrò la scelta migliore per dare un contesto al gioco, così optammo per l'uso di questa licenza. All'inizio il gioco era molto simile a *Baldur's Gate Dark Alliance*, ma poi, durante la lavorazione, il progetto si è molto evoluto. Comprammo la licenza dell'Aurora Engine di *Neverwinter Nights* e cominciammo a fare esperimenti... anche la società, crescendo, ci ha permesso di investire più risorse su *The Witcher*.

È stato facile ottenere la licenza da Sapkowski?
Non conosco tutti i dettagli della vicenda ma credo di sì. Il fatto è che Sapkowski aveva avuto una brutta esperienza con una serie TV realizzata sulla base del suo lavoro e che, alla fine, si era rivelata veramente scadente. Quindi, inizialmente, ha accettato di vendere i diritti per fare il videogioco solo come decisione commerciale, disinteressandosene. Col tempo, vedendo i progressi del nostro titolo, ha cominciato a cambiare idea e a prendere a cuore *The Witcher*.

È stato facile trovare un publisher per il gioco?
Sì e no. Moltissime sono state le compagnie interessate, ma molti sono stati anche i problemi. Siccome si trattava del nostro primo gioco ed eravamo un team di sviluppo dell'Europa orientale, molti temevano che le cose potessero andare troppo per le lunghe, che magari non fossimo davvero in grado di portare a termine il progetto. Il caso *STALKER* li spaventava. Un altro problema è il fatto che *The Witcher* fosse un gioco di ruolo. Molti non capiscono il genere e si spaventano all'idea che non si tratti di un gioco dove, dopo pochi secondi, stai già sparando a tutti!
Quello che noi cercavamo (e che abbiamo alla fine trovato in Atari) era un publisher che credesse nel progetto, che gli desse importanza e che ci aiutasse davvero a finirlo e a spingerlo.

Il vostro, per ora, è un titolo solo per PC. Vi spaventa il fatto che il mercato PC si stia restringendo?
Non so se davvero si stia restringendo... Microsoft, ad esempio, sta facendo molto per i videogiochi PC con la sua piattaforma Games for Windows. Ad ogni modo ci piacciono molto anche le console e certamente inizieremo a sviluppare anche su di esse.

Qual è la prossima frontiera per i giochi di ruolo? Che cosa manca ancora a questo genere?
La connessione tra una storia complessa e un mondo aperto. C'è una voragine tra questi due elementi e qualcosa bisogna farla, perché altrimenti saremo sempre condannati ad avere giochi senza storia in cui si è molto liberi o altri dalle trame appassionanti ma totalmente lineari.

THE WITCHER PRESENTA TEMATICHE E SITUAZIONI VEROSIMILI E ADULTE, E VI PONE DAVANTI A UNA SERIE INFINITA DI GRAVOSE SCELTE MORALI

aspetti del gioco con il mouse (aiutandovi con comode hotkey da tastiera, se volete), mentre in alternativa potrete scegliere una visuale più da gioco d'azione, dietro le spalle del protagonista, passando ai controlli tipici da FPS (cioè mouse più i tasti A, W, S ed D). Se il secondo setting risulta più spettacolare e conferisce maggiori gratificazioni durante le fasi di esplorazione e dialogo, si capisce presto che il primo è nettamente preferibile quando arriva il momento di combattere.

Il sistema di combattimento è descrivibile come un *Diablo* intelligente. Una volta selezionata l'arma da utilizzare, si clicca sul nemico da attaccare. Ad attacco ultimato, l'icona lampeggerà di arancione: a quel punto dovrete cliccare ancora, per portare avanti la combo, e ancora fino al colpo di grazia. In base al livello di difficoltà (ce ne sono tre, e influiscono sostanzialmente sui valori di attacco e resistenza dei mostri), il segnale sarà più o meno evidente. Il sistema di attacco, che è molto intuitivo e funziona perfettamente, fa sì che il giocatore non possa cliccare ripetutamente su un nemico, perché in tal modo otterrebbe solo di accennare l'inizio di un colpo all'infinito, senza mai portarlo a termine. Altro punto chiave è lo stile di combattimento: forte, veloce e di gruppo. Ciascuno è utile in circostanze diverse e ciascuno potrà essere potenziato man mano che Geralt salirà di livello; ciò comporterà l'acquisizione di nuove mosse e combo sempre più devastanti. In combattimento torneranno molto utili anche le pozioni (per riprendere energia ma anche per acquisire poteri temporanei) e gli incantesimi, anch'essi potenziabili con l'esperienza.

Narrativamente parlando, il gioco presenta grandissimi punti di interesse. La trama principale, della quale preferiamo non svelare alcun dettaglio, è solida e complessa quanto basta, e comincia subito in modo avvincente, con il castello sede del vostro ordine sotto attacco. Da lì in poi, moltissime saranno le vicende in cui Geralt e i suoi compagni saranno coinvolti, e non mancheranno momenti spassosi come eventi altamente drammatici. Il gioco presenta tematiche e situazioni verosimili e adulte, e vi pone davanti a una serie infinita di gravose scelte morali, le cui conseguenze saranno spesso palesi solo dopo ore e ore di gioco. I dialoghi sono tutti gestibili dal giocatore e sempre parlati; inoltre pare che il gioco uscirà totalmente localizzato in italiano, per la gioia di chi non è troppo a suo agio con l'inglese. Durante la nostra lunga sessione di gioco, abbiamo avuto modo di provare con mano che *The Witcher* non è un gioco che si tira indietro di fronte a momenti generalmente scottanti. Geralt si è intrattenuto con una donna al castello e ha negato l'aiuto, sempre per nostra scelta, a un gruppo di elfi disperati e bisognosi di approvvigionamenti e medicine. Niente male per un gioco fantasy.

Doppiaggio a parte, anche le musiche del gioco sono veramente ottime. Aggirarsi in borghi medievali, sotterranei e castelli è ancora più bello, accompagnati da una colonna sonora così d'atmosfera. In definitiva, *The Witcher* sembra veramente avere tutte le carte in regola per diventare uno dei GdR occidentali più interessanti degli ultimi anni. Mentre leggete queste righe, noi staremo giocando con la versione finale del gioco. Appuntamento quindi al prossimo mese per una recensione completa.

VARADERO

HONDA
The Power of Dreams

Ogni angolo e' un mondo da vivere

- EURO3
- Iniezione elettronica PGM FI
- Nuovo Styling
- Motore Bicilindrico a V di 90°

Nuova Varadero 125. La Tua Piccola Grande Moto

HONDA

Honda Contact Center
848.846632
www.hondaitalia.com

DOUBLE P ITALIA

La tecnologia Honda sceglie Castrol

A
B
C

SVILUPPO FAI-DA-TE

CON I TRE GRANDI PRODUTTORI DI CONSOLE CHE OFFRONO DISTRIBUZIONE E STRUMENTI AGLI SVILUPPATORI INDIPENDENTI, LA SCENA HOMEBREW PRESENTA OPPORTUNITÀ MAI VISTE PRIMA

"Penso che quella dei consumatori creatori di contenuti sia una realtà destinta a svilupparsi molto", dice **Chris Satchell**, general manager del gruppo di sviluppo videogiochi di Microsoft. "Nella comunità germogliano molte idee fantastiche che non vengono sviluppate perché mancano gli strumenti giusti e i canali di distribuzione".

Sembra però che la questione sia oggetto di un notevole cambiamento. In maniera piuttosto improvvisa, pare, ognuno dei tre grossi produttori di console sta promuovendo un crescente riconoscimento della comunità homebrew, elaborando schemi apparentemente egalitari per aiutare a democratizzare lo sviluppo per console. Tuttavia, nonostante abbiano tutti descritto le proprie intenzioni in modo simile, i loro vari sforzi per supportare lo sviluppo amatoriale hanno preso strade diverse.

L'ampliamento della comunità di sviluppo homebrew è strettamente correlato alla crescente diffusione di Internet. L'interconnessione ha reso possibile una comunicazione rapida tra persone con la stessa mentalità, ha promosso comunità, accelerato la condivisione di tecnologia e aperto nuovi canali di distribuzione. Com'era prevedibile, di tutte le possibili piattaforme di gioco, il PC ha avuto un grosso vantaggio da questo punto di vista e, con le sue poche restrizioni d'accesso, la comunità Internet che ruota intorno ai giochi in Flash è diventata un focolaio di creatività [vedi **Game Pro** 002].

The Dishwasher: Dead Samurai è stato uno dei giochi premiati nella competizione Dream Build Play di Microsoft. È lo sforzo individuale di James Silva, da poco laureato e programmatore Java

I videogiochi per console sono sempre stati più difficili da crackare per la scena indipendente, non ultimo per la lentezza con cui hanno trovato collocazione online. Inoltre, a differenza del PC, in precedenza lo sviluppo per console richiedeva un ampio grado di cooperazione diretta con i publisher: a eccezione di gruppi di hacker industriosi, solo i publisher potevano garantire l'accesso alle loro macchine tramite interfacce di programmazione proprietarie. Tuttavia, improvvisamente vediamo professare un entusiasmo universale per la promozione dello sviluppo indipendente: Microsoft ha XNA, un servizio di sviluppo e distribuzione, Nintendo ha WiiWare, un mezzo per pubblicare contenuti indipendenti e renderli disponibili all'intero pubblico Wii, e Sony ha portato Linux sulla PS3 con l'intenzione di incoraggiare le persone a usarlo per creare applicazioni.

"Siccome progettiamo di supportare Linux [su PS3], riconosciamo anche le attività di programmazione con Linux", ha detto il capo della divisione software di piattaforma della SCEI, Izumi Kawanishi, durante un'intervista l'anno scorso. "Oltre agli studi legati a licenze di sviluppo ufficiali, ci piacerebbe veder creare contenuti per la PS3 da singoli individui"

Il potere dello sviluppo homebrew è di certo familiare a Sony: oltre a restare una delle maggiori forze a sostegno della PSP [vedi box 'Se non puoi batterli...'), l'azienda è stata una delle prime a portare lo sviluppo amatoriale per console all'attenzione del grande pubblico, proponendo un kit di sviluppo per PlayStation nel 1997.

"Certamente un aspetto del desiderio di aprire il nostro hardware derivava dall'esigenza di rispondere all'enorme interesse da parte dei consumatori, degli studenti e delle istituzioni accademiche che volevano accedere alle risorse della PlayStation", dice **Paul Holman**, presidente della divisione tecnologica di Sony. "La decisione era stata spinta da quelli, nell'azienda, che erano cresciuti avendo accesso agli Amiga, Spectrum, Atari 800 e BBC Micro".

"PARTE DEL DESIDERIO DI APRIRE IL NOSTRO HARDWARE DERIVAVA DALL'ESIGENZA DI RISPONDERE ALL'ENORME INTERESSE DA PARTE DEGLI UTENTI"

Chiamato Net Yaroze, che significa 'creiamo!', il kit era disponibile tramite ordine postale al prezzo di 750$. Per quella somma, un aspirante sviluppatore poteva mettere le mani su una debug PlayStation, collegarla a un PC e iniziare a programmare usando un pacchetto di strumenti proprietari, versioni ridotte degli strumenti più costosi usati dagli sviluppatori professionisti. Durante la propria vita Net Yaroze vide crescenti livelli di supporto da tool di sviluppatori third party, come Codewarrior e Lightwave 3D, così come la nascita di gruppi Usenet dedicati.

"Dovemmo produrre una versione speciale della console e fornire cavi e software per PC", dice Holman. "Fu costoso e complicato, ma avemmo risultati sorprendenti rispetto ai giochi e alle idee provenienti dalla comunità che crebbe intorno al progetto. La PlayStation 2 Linux si basò sulla lezione di Net Yaroze: il PC non era più necessario, e si poteva modificare una console standard, riducendo di molto il costo, nonostante svolgessimo internamente il lavoro di porting su Linux. La PS2 Linux è ancora ampiamente usata nelle università di tutto il mondo, e l'intera industria ha beneficiato di un'ondata di persone che avevano familiarità con i moderni ambienti di sviluppo per console e potevano portare le loro idee e le loro capacità alle aziende di videogiochi. Molti sviluppatori di oggi hanno iniziato con delle demo di giochi Net Yaroze incluse nel disco allegato all'Official PlayStation Magazine".

Nonostante la distribuzione attraverso i CD allegati, tuttavia, i progetti Net Yaroze hanno

SE NON PUOI BATTERLI...

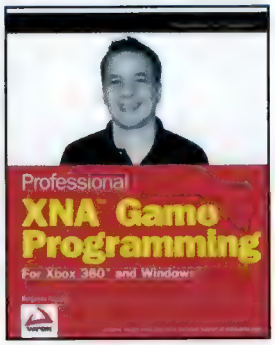
Tra tutte le macchine più grosse, la PSP di Sony verrà usata nelle università per insegnare a sviluppare videogiochi, con gli stessi strumenti usati dagli sviluppatori commerciali. Lo schema è stato annunciato alla Develop Conference, e permette alle università di comprare kit di sviluppo hardware scontati. La grossa distinzione tra questo e Net Yaroze è che i kit non saranno versioni ridotte, ma avranno tutti gli strumenti di programmazione e le applicazioni necessari a creare un gioco commerciabile, ci sarà persino una versione clonata del sito di sviluppo professionale e dei suoi forum. In senso più ampio, le possibilità future più interessanti potrebbero essere con le console portatili, mano a mano che i browser migliorano e l'uso homebrew viene regolato. Anche Wonderswan ha Wonderwitch, una scheda flash da 128Mb, esattamente ciò su cui conta l'homebrew DS. Il tempo dimostra che Nintendo e Sony non possono controllare queste comunità. Potrebbero dunque unirsi a loro?

DECIFRA IL CODICE

"Il codice gestito è pensato per una piattaforma virtuale", dice Hall, paragonandone le virtù e i difetti con quelli del codice nativo. "Né Windows, né MacOS, né Linux: un sistema immaginario. I linguaggi gestiti sono, di solito, compilati in una sorta di formato intermedio che rappresenta il machine code del sistema immaginario". Quando il programma raggiunge l'utente finale, qualsiasi sistema stia usando, il codice intermedio viene compilato nel codice nativo della vera macchina usando un processo noto come compilazione just-in-time (JIT). Il vantaggio è che lo stesso codice avrà una compatibilità maggiore con sistemi diversi, spiega Hall. "Visto che il codice gestito viene compilato subito prima di essere lanciato, il compilatore JIT può indirizzarsi verso il sistema specifico su cui sta girando. La CPU ha specifiche istruzioni per le funzioni matematiche? Le useremo. La CPU ha alcuni problemi con certi registri hardware? Li eviteremo. Il codice gestito cerca di svolgere i compiti noiosi per lo sviluppatore".

sempre dovuto lottare per raggiungere un pubblico commerciale che andasse al di là dello zoccolo duro di entusiasti. È da questo punto di vista che la comunità di sviluppo indie sta subendo un cambiamento fondamentale: con la crescente connettività delle successive generazioni di console e l'adozione della banda larga, i progetti indipendenti hanno l'opportunità di raggiungere il successo di grande pubblico come mai prima d'ora. L'apparizione dei mercati online e la rapidità delle revisioni paritarie tramite applicazioni web 2.0 si sono unite a creare un terreno fertile per lo sviluppo indipendente.

La distribuzione digitale è già di per sé un grande aiuto per la scena dello sviluppo indie, e non è una sorpresa che Nintendo delinei in questi termini il servizio WiiWare. Distribuendo giochi sia di aziende alle prime armi che di aziende indipendenti o affermate, WiiWare è una piattaforma di distribuzione che permette agli sviluppatori di vendere un gioco senza i costi dei supporti fisici (CD o cartucce), del packaging e della consegna, tagliando in modo sostanziale le spese superflue. Come dice **Rob Saunders**, capo della sezione PR di Nintendo Europa: "Mr. Iwata accenna già da un po' al contenuto scaricabile: vogliamo aiutare i giovani sviluppatori promettenti a superare le limitazioni di budget ridotti e delle dimensioni dei team per portare i loro giochi sul Wii".



Il libro di Joseph B Hall (sinistra) spiega a fondo i trucchi dello sviluppo per 360, mentre Benjamin Nitschke (destra), programmatore di exDream studios, è stato a lungo nella comunità di sviluppo XNA

Per Nintendo, l'enfasi è sul WiiWare come mezzo per evitare lo spinoso problema dell'affidabilità commerciale: molti giochi non vedranno mai una realizzazione perché non è ovvio che porteranno profitti quando saranno presentati al grande pubblico. Giochi che non sono redditizi sul mercato attuale lo diventeranno attraverso la minimizzazione dei costi extra resa possibile da WiiWare.

Tuttavia, mentre è chiaro che Nintendo sta corteggiando il potenziale inespresso dello sviluppo a basso costo, WiiWare non intende né stabilire una comunità di sviluppo né offrire scorciatoie rispetto allo sviluppo stesso: se Nintendo ambisce a espandersi in questa direzione, lo sta tenendo per sé in questo momento. Parrebbe la cosa più ovvia da fare: nonostante il ruolo di questo tipo di sviluppo nel quadro generale delle console si stia ancora delineando, è chiaro che la decisione, da parte dei produttori, di utilizzare e modellare questa forza creativa potrebbe avere un impatto profondo sul successo dei loro sistemi. Incoraggiare lo sviluppo indipendente su una console ha benefici che vanno al di là del formare una nuova generazione di programmatori all'uso dei propri tool e sistemi: le stesse comunità creative hanno una forte spinta commerciale, come dimostrato dai molti analoghi su Internet di cui YouTube è l'ovvio paradigma.

Holman è molto cauto rispetto a quale sarà la prossima mossa di Sony in questo ambito: "Siamo ancora alla fase iniziale ma, chiaramente, stiamo considerando una serie di opzioni web 2.0. La PS3 è una piattaforma ancora giovane: aprirla ad un'ampia gamma di distribuzioni Linux è stato un passo importante per dare ai consumatori un modo facile e gratuito per dilettarsi con Linux e incanalare le capacità di elaborazione della PS3. Stiamo coltivando attentamente questa prima fase, ma abbiamo anche molte idee per il futuro".

Per il momento, tuttavia, lo sviluppo homebrew su PS3 sarà ristretto all'elemento Linux della console: non ci sono ancora opportunità per creare giochi che girino sul sistema operativo nativo della PS3 o siano distribuiti su PlayStation Network.

"In termini di ambiente Linux, non ci sono limiti per gli sviluppatori di applicazioni, tranne per il fatto che i loro utenti devono aver installato Linux", dice Holman. "Tuttavia, per creare applicazioni per una più ampia distribuzione, è disponibile il nostro normale programma di sviluppo autorizzato".

Una situazione simile, atta a creare confini distinti tra contenuti homebrew e professionali, si è verificata per chi sviluppa giochi su Xbox 360, ma è qualcosa che Microsoft sembra sempre più ansiosa di cambiare, emergendo fra le tre grandi compagnie per il suo coinvolgimento nella scena di sviluppo indie. Microsoft, che offre già sia i mezzi di distribuzione che l'accesso a strumenti indirizzati allo sviluppo per 360, ha intenzione di aggiungere un altro livello al proprio schema a fare da ponte tra il mondo amatoriale e quello professionale, dando alla comunità homebrew lo stesso accesso a Xbox Live Arcade che hanno gli sviluppatori professionisti.

L'anno scorso Microsoft ha realizzato XNA, un kit di sviluppo gratuito per Xbox 360 e PC. Si è già formato un forte senso di spirito comunitario tra gli sviluppatori XNA, che si scambiano informazioni aiutandosi a vicenda [vedi box 'Passione per la condivisione'] e, grazie al supporto crescente di

Due giochi molto amati creati con Yaroze e inclusi nel disco dell'Official Playstation Mag: *Terra Incognita* (sotto) e *Blitter Boy* (sopra). Il secondo procurò un posto in Codemasters al suo creatore, Chris Chadwick

I giochi presentati alla competizione Dream Build Play erano di tale qualità che Microsoft ha scelto due vincitori: *Blazing Birds*, del commesso David Flook, è valso un contratto di pubblicazione al suo autore

Il direttore tecnico di Torpex Games, Jamie Fristrom, userà pure XNA, ma non è un dilettante: era il designer responsabile dell'apprezzato sistema di oscillamento di *Spider-Man 2*

prodotti third party, come il Torque X 3D Engine, la strategia di Microsoft per coltivare la scena indie ha già prodotto risultati notevoli.

"Per la prima volta tutti quanti possono creare dei giochi per 360", dice il veterano XNA e programmatore per exDream Studios **Benjamin Nitschke**. "Grazie all'infrastruttura XNA è anche più facile scrivere giochi che girino sia su Xbox 360 che su PC. XNA comprende un sacco di strumenti interessanti, come XACT per l'audio, e coopera bene con strumenti già esistenti per la grafica. Grazie alla pipeline dei contenuti, anche per i principianti è possibile trascinare alcuni modelli 3D e texture che vengono importati, convertiti e ottimizzati automaticamente".

Anche se non si possono pubblicare le proprie creazioni direttamente su Xbox Live Arcade, XNA ha il proprio Creators Club, accessibile tramite una sottoscrizione del costo di 99$ (75 euro). Il Creators Club dà quindi accesso illimitato ai giochi della comunità e la possibilità di pubblicare e promuovere i propri prodotti non commerciali all'interno di un ambiente ragionevolmente ristretto.

"Ha senso per il team di Xbox 360 che, naturalmente, è coinvolto nello sviluppo di XNA, ma è una scocciatura per lo sviluppatore indipendente", dice Nitschke. "Il problema è che non si possono condividere giochi XNA con gli amici che non sono sviluppatori, visto che non hanno una sottoscrizione al club. E anche se l'avessero, bisognerebbe dargli l'intero codice sorgente e lasciare che compilino il gioco da soli. Sul PC si può distribuire e usare gratuitamente XNA come il framework DirectX senza limitazioni, ma su Xbox 360 in pratica lo fai solo per te e la comunità".

Joseph B Hall, sviluppatore e autore di un libro su XNA di prossima uscita, ci suggerisce perché Microsoft potrebbe aver preso, inizialmente, una simile rotta: "Restringendo la produzione di titoli XNA, Microsoft sta proteggendo gli investimenti dei suoi partner e sta assicurando che la qualità dei titoli pubblicati raggiunga gli standard minimi, offrendo un'esperienza migliore all'utente finale.

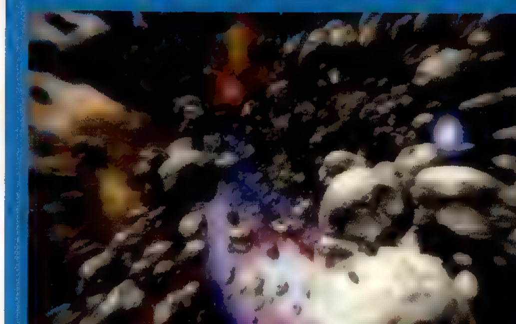
"Non tutti possono mettere le mani su un kit di sviluppo completo per 360. È riservato a case di sviluppo affermate, le cui idee e prodotti finali devono passare l'esame di Microsoft e i suoi rigorosi controlli di qualità. Ammettendo che si passino le qualificazioni, e si riceva l'approvazione da Microsoft per comprare un kit ufficiale di sviluppo, si dovranno spendere circa 10.000$ per ottenere questo privilegio".

Come è prevedibile, il pacchetto gratuito XNA, Game Studio Express, è piuttosto ridotto al confronto. Nitschke spiega: "Visto che l'infrastruttura è così nuova e che ci sono limitazioni sul versante 360, attualmente non è possibile fare nessun codice network né accedere a componenti hardware come il drive DVD o la scheda audio, il che limita le nostre possibilità".

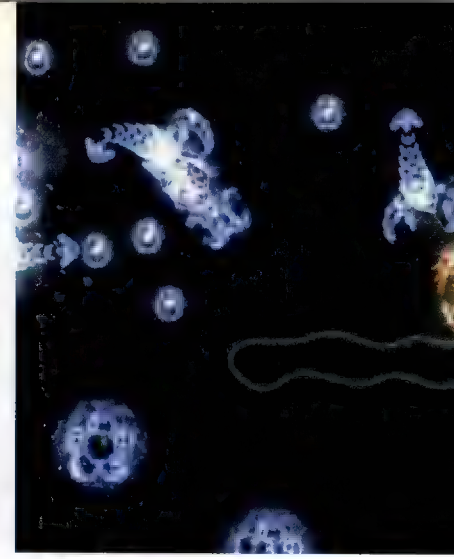
L'altra limitazione di XNA è di natura più tecnica: attualmente, supporta ufficialmente solo C#, un linguaggio di programmazione gestito. L'importanza del problema risiede nel bilanciamento tra l'accessibilità del linguaggio e la velocità alla quale gira [vedi box 'Decifra i codici']. Lo sviluppatore XNA e direttore tecnico di Torpex Games **Jamie Fristrom** spiega: "Mentre C#, su PC, è veloce quasi quanto il codice nativo del PC, C# su Xbox è decisamente più lento del codice nativo del Xbox, quindi non siamo ancora al punto in cui potremo avere un potenziale rivale di *Halo* scritto in C#".

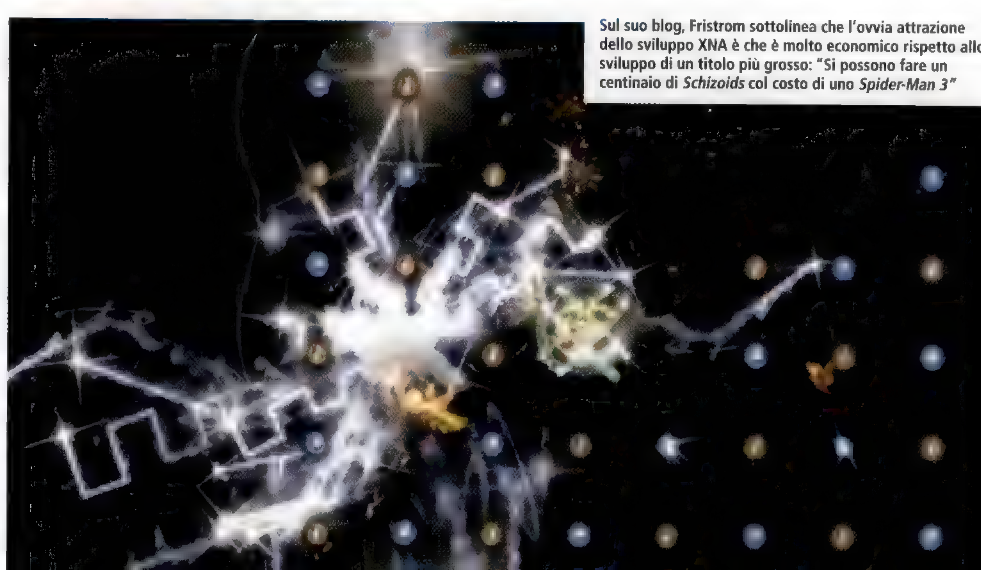
PASSIONE PER LA CONDIVISIONE

La scena XNA è molto impegnata nell'open source: Nitschke stesso è coinvolto, avendo prodotto alcuni raffinati prototipi che ha distribuito con l'intenzione che gli altri costruissero sul suo lavoro. "Molte persone usano i miei giochi XNA per imparare e iniziare il proprio progetto", spiega. "Per esempio, *Dungeon Quest* è un buon candidato se si vuole creare un gioco di ruolo ma non si sa da dove iniziare, anche se il nuovo gioco dovesse risultare completamente diverso"

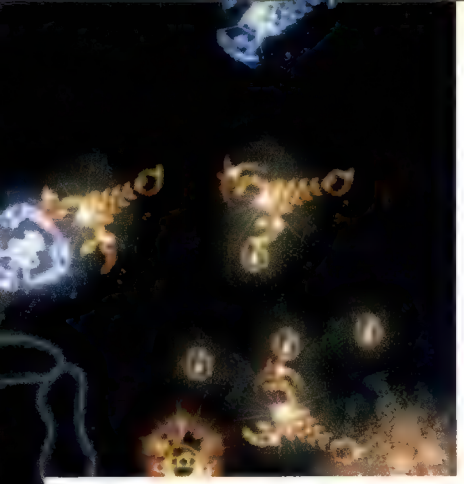


Dall'alto, *Dungeon Quest*, *Rocket Racer* e *XNA Racing Game*. Nitschke vuole che i suoi giochi siano usati come template con i quali gli altri possano creare progetti più complessi. Il suo blog, abi.exdream.com, è una risorsa utile per aspiranti autori XNA, e offre una profonda analisi punto per punto del codice





Sul suo blog, Fristrom sottolinea che l'ovvia attrazione dello sviluppo XNA è che è molto economico rispetto allo sviluppo di un titolo più grosso: "Si possono fare un centinaio di *Schizoids* col costo di uno *Spider-Man 3*"



Secondo Katie Stone Perez di Microsoft, i giochi devono soddisfare sei requisiti per essere distribuiti su Live Arcade: innovazione, gameplay, grafica, multiplayer, interazione col mercato e attrattive complessive

Quell'"ancora' è piuttosto significativo: Fristrom è svelto a predicare il verbo di C# e XNA. Ha delle buone ragioni per essere ottimista sul potenziale di XNA, visto che Torpex Games sarà una delle prime compagnie a fare il salto dalla comunità XNA alla distribuzione commerciale su Xbox Live Arcade con il suo titolo co-op *Schizoid*.

"La curva d'apprendimento è così dolce che si può realizzare il proprio gioco molto in fretta", dice Fristrom. "Poiché C# è semplicemente un linguaggio molto superiore a C o C++, continua a rendere più produttivi fino alla realizzazione ultima. Non c'è ragione per cui non si possa ultimare un gioco commerciale con XNA: noi lo faremo. Anche se XNA supporta ufficialmente soltanto C# in questo momento, alcuni ragazzi in gamba hanno fatto di più con esso. In linea di massima, le persone che dicono 'non si può fare un gioco vero in C#' sono della stessa marca di quelli che, 15 anni fa, dicevano 'non si può fare un gioco vero in C'".

Sebbene la pubblicazione commerciale di *Schizoid* sia, attualmente, un'anomalia tra i titoli XNA, rappresenta un percorso che sarà sempre più battuto, visto che Microsoft intende rimuovere molte delle restrizioni. Ostacoli come la mancanza di supporto per il codice network verranno probabilmente eliminati all'uscita del successore di Game Studio Express nei prossimi mesi.

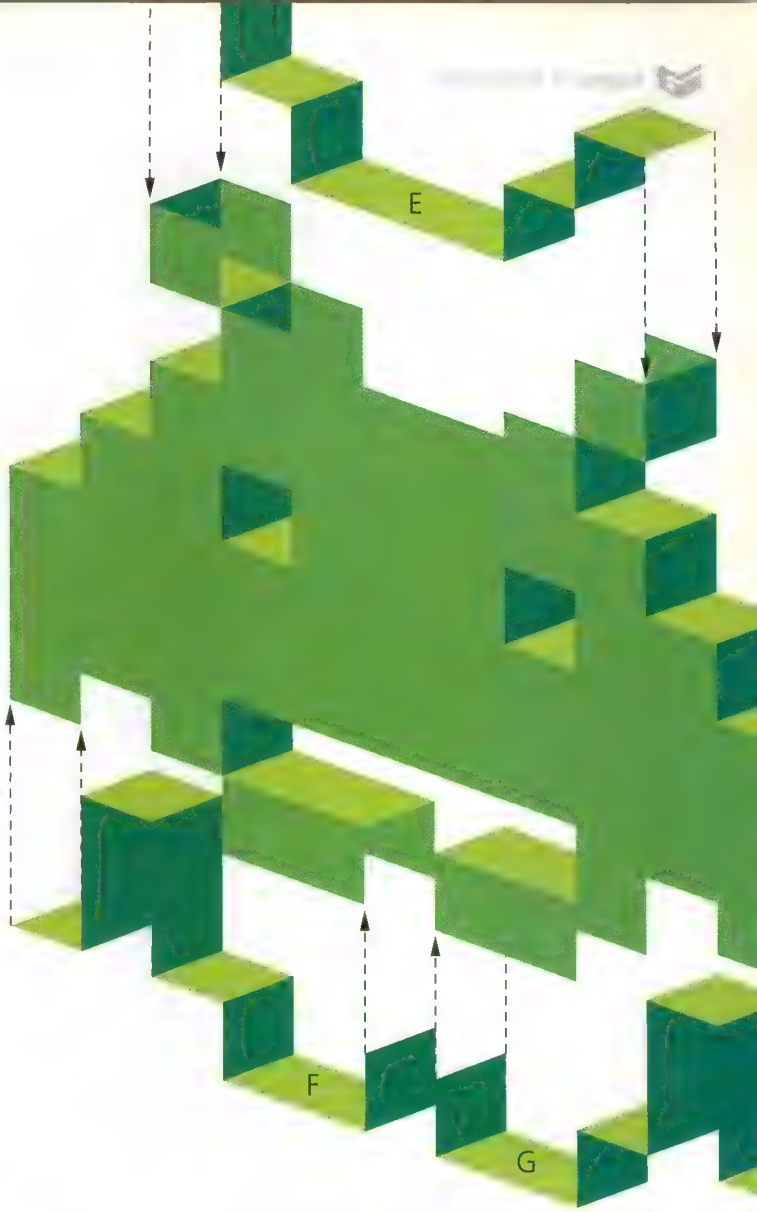
"Con la prima versione di Game Studio Express volevamo mettere degli ottimi strumenti nelle mani della comunità, e fare il passo senza precedenti di darle accesso allo sviluppo per la console standard", spiega Satchell, l'evangelizzatore XNA di Microsoft. "La seconda versione si focalizzerà sulla possibilità di realizzare giochi che siano distribuiti sia tramite Xbox Live Arcade sia come titoli commerciali. Si tratta di un altro grande passo, ma richiede comunque un contratto di pubblicazione.

"Per gli sviluppatori che hanno già un contratto, renderemo disponibili librerie aggiuntive che supportino tutte le caratteristiche di Xbox Live, compresi matchmaking, Achievement e leaderboard, all'interno dei loro giochi. Questi giochi approvati avranno anche l'opportunità di venire certificati e distribuiti elettronicamente attraverso Xbox Live Marketplace. Avere un livello di offerta così consistente e la possibilità di portare un gioco 'fino in fondo' aprirà davvero nuove strade per mostrare la creatività della community".

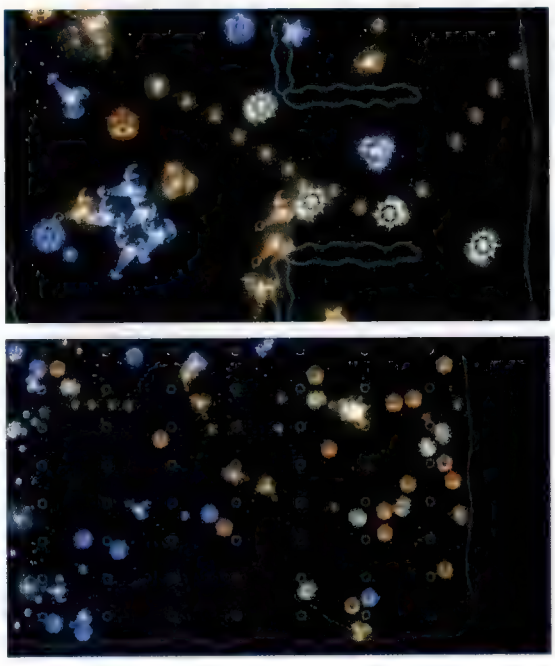
Tra questo e la recente competizione Dream Build Play, in cui sviluppatori in erba gareggiavano per vincere un contratto di pubblicazione Xbox Live Arcade, appare chiaro che Microsoft è ansiosa di vedere come la gente possa usare i suoi strumenti per creare giochi di qualità professionale, e di incanalare direttamente queste ambizioni amatoriali in prodotti commerciali.

"Eravamo così colpiti da ciò che la comunità aveva creato che abbiamo finito per assegnare due primi premi, che potrebbero diventare entrambi giochi XBLA", dice Satchell, sottolineando che i vincitori hanno prodotto ogni aspetto del gioco da soli, pur svolgendo il proprio lavoro durante il giorno (uno come commesso di una drogheria, l'altro come programmatore Java). "Considerato il numero di giochi iscritti che avevano un gameplay innovativo e una buona qualità complessiva", aggiunge Satchell, "non sarei sorpreso di vedere i produttori selezionarne altri a un certo punto". Sicuramente l'ambizione di Satchell per XNA è di natura egalitaria. "In futuro", dice, "il nostro progetto è di aprirlo e permettere ai membri del XNA Creators Club di condividere i loro giochi con i milioni di persone su Xbox Live". Ma, come Holman, Satchell è fortemente consapevole del fatto che ciò che giova alla comunità indipendente porta prosperità all'industria nel suo insieme: "Se i videogiochi si possono rendere più socialmente rilevanti avendo contenuti attuali tempestivi, attuali, raccomandati e classificati dalla comunità, si riusciranno ad attrarre più persone".

La strategia misurata con la quale Microsoft ha affrontato questo compito suggerisce che non considera la promozione della scena indipendente come una semplice questione di democratizzazione dello sviluppo. Il potere crescente della comunità homebrew è un fatto inevitabile che tutti e tre i produttori di console dovranno riconoscere; per quanto i loro sforzi nell'impegnarsi con essa possano richiedere investimenti di considerevole importanza, i risultati avranno un effetto profondo sui loro profitti e sulla vitalità dell'industria nel suo insieme.



"C# SU XBOX È DECISAMENTE PIÙ LENTO DEL CODICE NATIVO DEL XBOX, QUINDI NON SIAMO ANCORA AL PUNTO IN CUI POTREMO AVERE UN POTENZIALE RIVALE DI HALO SCRITTO IN C#"



Schizoid è un gioco co-op costruito sull'idea di nemici codificati dal colore. I dettagli esatti della sua meccanica devono ancora essere resi noti, ma possiamo presumere che i giocatori si proteggano reciprocamente, ognuno vulnerabile a un colore specifico

U.S. G

POST MORTEM DI UNA GAMES CONVENTION

La mia Games Convention 2007 comincia con una fiera spettrale, deserta, uno di quegli scenari enormi ma disabitati che si vedono nei migliori videogiochi e che finiscono sempre per aggiudicarsi il premio come miglior level design nelle votazioni di fine anno di riviste e siti web. Non ci sono bagni di folla per provare *StarCraft II* o *Devil May Cry 4*, né corse da un padiglione all'altro per rispettare serratissimi appuntamenti. Le uniche presenze sono sacchi di plastica pieni di rifiuti, scale di metallo abbandonate negli angoli e padiglioni costruiti solo a metà. Eppure non è la fine, ma l'inizio. È il 21 agosto, e l'enorme centro conferenze di Lipsia, il più grande d'Europa, non aprirà che il giorno successivo. È ancora uno spazio incontaminato, in cui pochi operai svogliati sistemano gli ultimi dettagli prima dell'invasione barbarica e ancor meno giornalisti si aggirano per le hall vuote dagli echi risonanti, come scout in ricognizione pre-bellica. È un panorama affascinante che a pochi capita di vedere: vado in giro per cogliere gli angoli più insoliti, vengo fermata da un operaio che parla solo tedesco e che mi indica a gesti di non fare foto, ma appena svolto l'angolo riprendo, con la macchina fotografica incollata al più insignificante particolare. Così nasce il mio proposito per le due pagine di questo mese: ho lasciato alle altre sezioni di **Game Pro** le classiche foto da fiera e i dettagli sui giochi per immergermi con voi nello scheletro stesso della manifestazione, per ricordare che sotto ogni *Fallout 3* e *Super Mario Galaxy* ci sono legno, plastica e cavi che acquistano senso solo quando il piede dei fan si posa su di loro.

Il classico periodo di riposo post-E3, quest'anno, è stato praticamente inesistente, grazie allo slittamento della fiera americana da maggio a luglio. Di ritorno da Santa Monica, c'è stato appena il tempo di pubblicare gli ultimi articoli prima di essere risucchiati nel vortice dell'organizzazione del nuovo evento europeo. Voli intercontinentali e hotel da prenotare, appuntamenti da confermare o riprogrammare, piani lavori da far quadrare per tutti: un mese sembra un tempo abbastanza lungo, eppure è riuscito a mettere in crisi anche le principali testate giornalistiche americane. Tanto per cominciare, tutto sembrava già prenotato da misteriose presenze europee. Com'era possibile che l'intera città di Lipsia non avesse più a disposizione una singola stanza? Dopo qualche giorno di perplessità, la risposta si è presentata ovvia nella sua semplicità: la stampa americana, per una volta tanto, non era il centro dell'evento, ma solo una presenza come tante altre. Nonostante l'importanza sempre maggiore sul panorama internazionale, Lipsia resta pur sempre una fiera dedicata alla stampa europea, che può quindi servirsi di canali preferenziali. Poche riviste e siti web del vecchio continente si accorgono, infatti, di avere la priorità quando prenotano un appuntamento con un publisher piccolo o grande. Solo dopo che le maggiori testate europee si sono assicurate un posto in prima fila, le porte si aprono per il resto del mondo, che deve quindi accontentarsi degli "scarti". L'Oscar per l'organizzazione dell'ultimo minuto va a Sony, che a soli due giorni dall'inizio della fiera ha rimescolato tutti gli appuntamenti con la stampa americana, creando il panico tra i giornalisti già alle prese con un jet lag di nove ore.

Eh sì, perchè la differenza oraria e fiumi di birra tedesca hanno creato scompiglio, quest'anno più che mai: senza fare nomi e cognomi (ma le voci girano), dirò solo che un giornalista americano è riuscito a provocare i pacifici ma ben piazzati tedeschi, finendo col passare la notte all'ospedale. Eh, il sangue irlandese fa brutti scherzi! Un altro, invece, si è addirittura dimenticato di avere in programma un'intervista con Denis Dyack di Silicon Knights (a proposito, siamo andati tutti a cena con lui... c'era anche un eccitatissimo Metalmark! Ma di questo parlo tra poco), già piuttosto spinosa a causa del divieto assoluto di affrontare l'argomento dell'azione legale contro Epic. Come da migliore lieto fine americano, tutto si è risolto con una sutura e una sostituzione all'ultimo minuto, ma il campanello d'allarme era scattato: basta con le pinte di lager e gli stinchi di maiale al forno, tempo di rimboccarsi le maniche e cominciare a lavorare sul serio. Il giorno precedente l'apertura della fiera è stato dedicato all'esplorazione dell'immenso centro conferenze di Lipsia. Era la mossa tattica più azzeccata che qualsiasi editore potesse fare quel giorno: preparare i propri giornalisti alla conoscenza del luogo in cui avrebbero trascorso i successivi tre giorni, senza la presenza della folla che avrebbe reso l'orientamento più difficile. L'enormità del posto ha spaventato perfino gli americani,

meocracy

a cura della nostra inviata dagli Stati Uniti Elisa "Aelys" Di Fiore

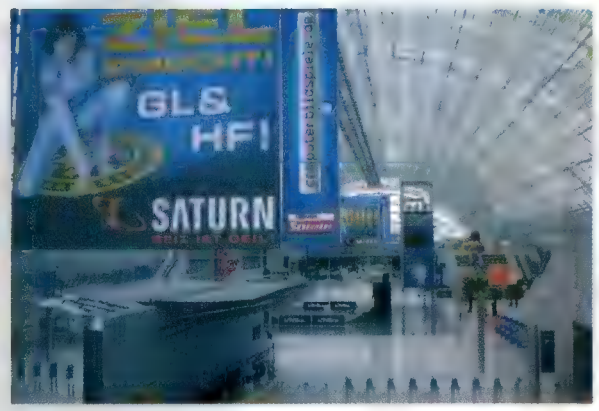
popolo notoriamente poco orientato verso l'esercizio fisico, al punto che in molti hanno provato a chiedere alla propria dirigenza di poter affittare dei monopattini per muoversi più velocemente. La risposta, una volta tanto, è stata immediata: un giornalista non usa solo la testa, ma anche le gambe. O, come si direbbe da noi: fatevela a piedi.

Per fortuna, a risollevare le sorti della giornata sono arrivati i rinforzi italiani. Dopo mesi di collaborazione a distanza potevo finalmente riunirmi alla squadra di **Game Pro**, arrivata a Lipsia quasi al completo con così tanti appuntamenti prenotati che il piano lavori di Marco Accordi Rickards sembrava il calendario delle partite dei Chicago Bulls. Lavoro o non lavoro, siamo riusciti a concederci una cena "diabolica" al ristorante Auerbachs Keller, dove Goethe scrisse parte del suo Faust. Oltre a tutti i rappresentanti di IGN, GameSpy e Team Xbox e al team di **Game Pro**, alla cena era presente anche Denis Dyack (ripresosi dopo l'intervista), che ha apprezzato così tanto la presenza italiana da rivelarci di essere anche lui un paisà. Nonostante il cognome dal suono chiaramente slavo, la sua famiglia è infatti per metà italiana e Denis mi ha addirittura messa al telefono con sua madre, in diretta dagli Stati Uniti, per farmi dire da lei da quale paesino dell'Italia centrale si fossero trasferiti cinquant'anni prima. Per la cronaca, si trattava di Casteldiqualcosa. Nelle profondità sotterranee del ristorante il segnale non era proprio dei migliori...

E finalmente la fiera. La mattina successiva si apre con una colazione a base di uova sode e aringhe sott'aceto, giusto per tenersi leggeri come fanno i tedeschi, e una folle corsa in taxi con un tassista che non parla una parola di inglese. Il centro conferenze era ancora aperto alla sola stampa per la giornata di mercoledì, per cui era necessario vedere e fare il più possibile prima dell'invasione della folla. Una volta aperta al pubblico, la fiera si è infatti rivelata molto simile alle vecchie edizioni dell'E3: padiglioni sia pubblici che privati, tanta confusione e una serie di file massicce per provare quei giochi per cui non si aveva un appuntamento, ma che bisognava comunque vedere per poter dare un'impressione generale della fiera. Non era certo colpa dell'organizzazione tedesca, che anzi riusciva a tenere sotto controllo chilometri quadrati di stand e padiglioni rifornendoli con puntualità di cibo, bevande e supporto tecnico. Anche la città di Lipsia, da parte sua, si era data da fare, offrendo un servizio continuo di taxi e perfino l'accesso gratuito ai treni metropolitani a chiunque avesse un pass per la fiera.

> L'enormità del posto ha spaventato perfino gli americani, popolo notoriamente poco orientato verso l'esercizio fisico, al punto che in molti hanno provato a chiedere alla propria dirigenza di poter affittare dei monopattini per muoversi più velocemente

Il problema erano piuttosto i singoli espositori, grandi o piccoli che fossero. Se alcuni di loro, come Take Two, riuscivano a rispettare fedelmente la scaletta degli appuntamenti presi e perfino a riprogrammare quei giornalisti che non si erano presentati puntuali, altri mostravano qualche difficoltà in più. L'enorme padiglione di Electronic Arts, per esempio, era distribuito in modo tale da lasciare una vasta area adibita a bar e zona lounge, ma lo spazio effettivamente destinato alla prova dei giochi era una serie di stanzette claustrofobiche che si aprivano su uno strettissimo corridoio gremito di giornalisti in attesa. Le *booth babes*, le classiche ragazze-copertina che ogni publisher non dovrebbe mai farsi mancare perchè finiscono sempre per occupare la parte centrale dei reportage fotografici sulla fiera, regolavano l'entrata alle stanze per le demo individuali, ma le stime dei tempi di attesa erano decisamente approssimative. Quanto ai PR, quelli europei erano in generale più presenti e più attenti alle necessità degli inviati dal loro paese, mentre quelli



americani sembravano quasi persi nell'enormità di una fiera che avevano probabilmente sottovalutato.

Questo sembrava insomma il principale problema della Games Convention 2007, almeno da una prospettiva americana: l'inadeguatezza delle misure prese per affrontare e sopravvivere a una fiera che ormai supera decisamente l'E3 quanto a dimensioni e numero di titoli esposti. Perfino le maggiori pubblicazioni americane hanno pensato di poter offrire una copertura adeguata dell'evento inviando pochissimi dei loro giornalisti, mentre si erano mobilitate in massa per una fiera come quella di Santa Monica, che invece avrebbe richiesto molto meno personale. Il risultato, come sempre, sono state notti insonni passate a scrivere e una serie di imprevisti tecnici (appuntamenti cancellati all'ultimo minuto o mancati, titoli non annunciati che diventano improvvisamente fondamentali) ai quali si è riuscito difficilmente a far fronte con un numero inadeguato di inviati. Per fortuna, la situazione promette di cambiare nel corso dei prossimi anni, soprattutto in seguito al ridimensionamento dell'E3 e alla minaccia della sua chiusura completa. La Games Convention, che resterà a Lipsia ancora per un anno e si trasferirà poi in una delle principali città tedesche nel 2009 (qualcuno già parla di Amburgo), ha un peso tale da rientrare ormai nell'elenco delle prime tre fiere internazionali sui videogiochi, accanto all'E3 californiano e al TGS di Tokyo. Non resta che aspettare per scoprire quali novità porterà il prossimo anno al panorama europeo...

SX4

Cerchi un'auto che ti accompagni sempre e ovunque, nei tuoi spostamenti quotidiani o verso nuovi orizzonti di libertà? Si chiama SX4. È il crossover più innovativo, che unisce piacere di guida e grande versatilità in un carattere unico. Scegli quella che rispecchia di più il tuo stile di vita fra quattro diverse motorizzazioni: 1.6 benzina 2WD, 1.6 benzina 4WD, 1.9 DDiS 4WD e **la nuova 1.6 DDiS 2WD**. La ricca dotazione di serie su tutti i modelli sarà in grado di soddisfare ogni tua esigenza. E in più, grazie al **DPF - filtro antiparticolato autorigenerante di serie***, puoi circolare anche nelle giornate di blocco del traffico. Perché uno spirito libero non si ferma mai.

3 anni o 100.000 km

SUZUKI SERVIZI FINANZIARI

Suzuki raccomanda Shell HELIX

MONDIAL ASSISTANCE Assistenza 3 anni su strada

Numero Verde 800-452625

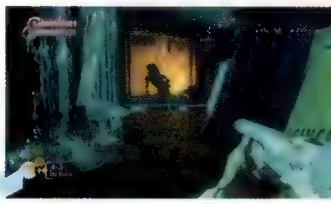
www.suzuki.it

Consumi ciclo combinato: da 5,3 a 7,1l/100 km.
Emissioni CO_2: da 139 a 174 g/km.

Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello

090 **Halo 3**
360



094 **BioShock**
PC, 360

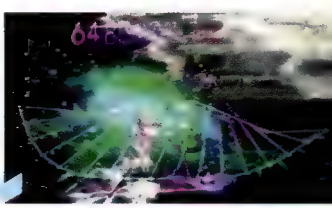
096 **Metroid Prime 3: Corruption**
Wii

098 **Heavenly Sword**
PS3

100 **Warhawk**
PS3

102 **Diabolik: The Original Sin**
PC

103 **Valkyrie Profile 2: Silmeria**
PS2

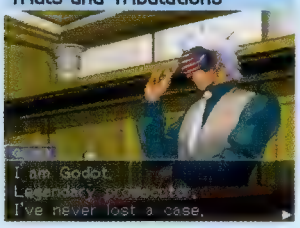


104 **Space Giraffe**
360

105 **Stranglehold**
360, PC, PS3

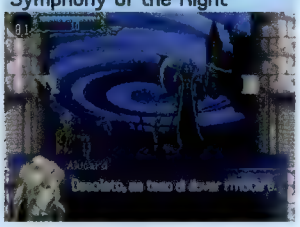
Edge's most played

Phoenix Wright Trials and Tribulations



L'ultima avventura dell'avvocato Phoenix Wright prima di andare in pensione: ancora una volta, roba da restare col naso attaccato agli schermi del DS anche durante i cambi d'autobus
DS, CAPCOM

Castlevania: Symphony of the Night



Anche una breve capatina nostalgica permette al castello di Dracula d'imprigionarci nelle sue spire labirintiche. Giochi così, decisamente, non se ne fanno più
PS1, KONAMI

Tales of the Abyss

Trama più intrigante della media dei *Tales*, più personaggi indimenticabili, più sistema di combattimento eccellente: il risultato dell'equazione è che si vorrebbe non finisse mai
PS2, NAMCO BANDAI

Reality upgraded

La filosofia (spicciola) del bug fix

***BioShock* è solo l'ultimo esempio di gioco Xbox 360 per cui è possibile scaricare patch, fix e aggiornamenti correttivi: teniamo le dita incrociate affinché questo sistema, sulla carta cosa buona e giusta, non dia il via libera a frettolosità e disattenzione**

di Virginia Petrarca

Il salvataggio di *Dead or Alive 4* può corrompersi a seguito di alcune operazioni eseguite in un certo ordine. Lasciando un'area di *BioShock* prima di averla completata, se ne predude l'accesso, costringendo a ricominciare da capo. A questi problemi si è ovviato tramite la pubblicazione di bug fix da scaricare direttamente e gratuitamente da Live.

Guardando alla cosa in sé, sembra quasi uno scenario da sogno, l'apoteosi della comodità: tutti i bug che fino alla precedente generazione di console non erano risolvibili in alcun modo, forzando gli acquirenti a tenersi la loro copia così com'era, ora hanno una soluzione. Giochi con difetti damorosamente sfuggiti al reparto testing che impediscono di finire il gioco adesso possono essere velocemente "patchati" semplicemente collegandosi online non appena lo studio di sviluppo riceve abbastanza segnalazioni da capire che è il caso di darsi una mossa. Non c'è assolutamente alcun dubbio che l'arrivo di questo servizio sulle console, sdoganato dall'ambiente PC da una Microsoft ovviamente esperta nel campo, sia un passo avanti di dimensioni notevoli che si spera verrà adottato quanto prima anche dalle due concorrenti. Ma allora perché questo pensiero ci ingenera anche una sottile inquietudine?

Presto detto. La scena PC ha visto da anni l'arrivo di giochi che quasi non riescono nemmeno a funzionare correttamente senza prima scaricare una titanica patch direttamente dal sito ufficiale: questo perché chi sviluppa e chi produce immettono sul mercato prodotti passibili di infiniti fix e migliorie nell'esatta consapevolezza che si potrà correggere il tutto in un secondo momento.

Quanto tempo dovrà passare prima che una situazione del genere diventi la norma anche su console? Quanto ci vorrà prima che i soldi spesi in negozio (sempre ammesso che la digital delivery non diventi prima il sistema di distribuzione standard, come suggerisce il nostro columnist Ualone) aprano soltanto la porta a una serie di upgrade più o meno obbligatori? È uno scenario forse troppo pessimistico, ma sinceramente il rischio che ciò si diffonda anche in ambito console non è gradito alla sottoscritta. Per quanto si possa dire, l'online non è ancora una componente indispensabile all'arricchimento dell'esperienza di gioco, e chi non può o non desidera avvalersene per il momento potrebbe trovarsi seriamente svantaggiato in uno scenario in cui anche uno sviluppatore per console ritenesse superfluo far uscire un titolo nello stato migliore possibile. Per questo sarebbe bene che il fruitore mantenesse l'attenzione critica sempre alta, per tentare di evitare che la possibile inerzia di un gruppo di programmatori renda vana una spesa non indifferente come quella sostenuta per un nuovo prodotto.

Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci

HALO 3

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: MICROSOFT SVILUPPO: BUNGIE

Pur non giocabile in singolo, l'Arbiter è spesso un alleato, ed entro la fine del gioco riuscirà a far affezionare anche i giocatori dal cuore di pietra. Come per tutti gli Elite, le sue esternazioni formali e sprezzanti, sempre in bilico fra la poesia e la parodia, sono scritte e recitate meravigliosamente

Mai prima d'ora un videogioco è stato annunciato con tanta sicurezza e veemenza come un evento. L'uomo più ricco del mondo ha minacciato che lo avrebbe impiegato per stendere le altre aziende. Il capo della sezione Xbox lo ha definito il prodotto d'intrattenimento dell'anno, predicendo che avrebbe polverizzato i più agguerriti pezzi grossi offerti da Hollywood. Dieci mesi prima dell'uscita è stato pubblicizzato sulla TV nazionale americana; quattro mesi prima è stato mostrato in anteprima a centinaia di migliaia di giocatori tramite una beta multiplayer durata un mese. *Halo 3*, come ci è stato detto con tono tutt'altro che insicuro, era 'lui': il Big One del Videogioco.

Né un videogioco è mai stato così sicuro di sé. *Halo 3* fa il suo ingresso sul ring con tutta la tronfia arroganza del suo eroe, Master Chief. Sa di essere un evento, e ogni ironica riga di dialogo, ogni crescendo dello spartito, ogni veduta d'insieme, ogni scaltra rivelazione e ogni brusco rovesciamento è strizzato fino all'osso per trarne il massimo dell'emozione mentre la tensione sale ancora di più. È il Gioco Alfa che si batte i pugni sul petto. E deve dimostrarsi all'altezza di molte vanterie.

La mancanza di compromessi in ogni singolo dettaglio mozza il fiato. Tutto funziona con precisione, tutto è predisposto grandiosamente

Halo 3 **zittisce tutti i critici che dopo la beta hanno liquidato il suo aspetto con un: "È *Halo 2* in HD". La grafica non è mai meno che intrigante, e spesso è semplicemente sbalorditiva. Dalle superfici lucenti e meticolosamente dettagliate ai panorami pittorici, che sembrano quasi eseguiti ad aerografo, è una galleria di arte sci-fi portata vigorosamente in vita**

Riesce a esserlo? Sì, sempre. Là dove *Halo 2* si perdeva, *Halo 3* comincia piano, sembra far le cose semplici e poi cresce, cresce e ancora cresce fino a raggiungere le dimensioni di un colosso d'azione sci-fi. Ogni volta che si pensa che non possa superarsi in intensità, audacia e portata lo si vede andare ancora oltre, fino a chiudere la trilogia con un climax da tirar giù il loggione per gli applausi, letteralmente.

Quella di *Halo 3* è senza dubbio la campagna più compiuta e ben strutturata della serie, sebbene il gioco non sia eccessivamente lungo (sono nove capitoli, alcuni brevi, altri più articolati) e, a ben vedere, neppure troppo innovativo. *Halo 3* è così ricco di citazioni e tributi al primo capitolo, specie negli ultimi stage, da sembrare a volte sfiorare l'atmosfera di un remake. Forma e registro narrativo di interi livelli di *Halo* rivivono amplificati all'ennesimo livello, specie quando si tratta di saltare a bordo di un veicolo e perpetrare gloriose mattanze.

Non si può incolpare Bungie: dopotutto *Combat Evolved* non era certo avaro di momenti memorabili. E, a essere onesti, *Halo 3* ci mette del suo molto più di quanto non avesse fatto il secondo capitolo, riuscendo con successo a rendere ogni capitolo un'esperienza unica ed esaltante. La sequenza africana che forma la prima metà del gioco è piena d'atmosfera e ha un ritmo forsennato, dal groviglio della giungla ai bunker claustrofobici, dalla savana fino al fronte bellico sull'orlo di uno spettacolare abisso.

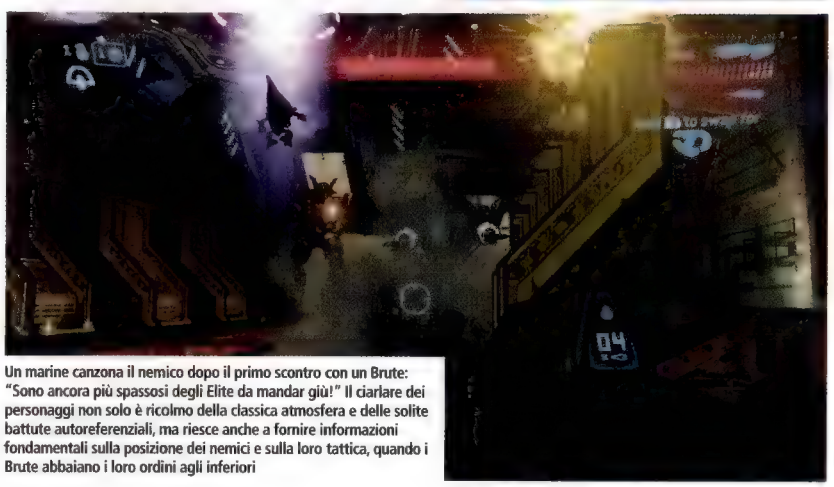
La Hornet è la nuova alternativa per il trasporto aereo: si tratta di un elicottero militare che offre uno stile di gioco diverso dal Banshee dei Covenant. Tutti i nuovi veicoli, compreso il Moongose ATV e il brutale Chopper, sono agili, potenti e prodighi di caratteristiche distintive, senza contare l'appagante reazione ai comandi

The Ark e The Covenant, più avanti nel gioco, verranno ricordati con gli stessi toni reverenziali finora riservati a livelli come Truth and Reconciliation e Silent Cartographer. Uno degli ultimi livelli, Cortana, si attirerà invece le ire prima indirizzate a Library (in fatto di frustrazione e non di ripetitività, fortunatamente), ma il punto è che un *Halo* non sarebbe così catartico ed eroico se non si fosse tenuti a sopravvivere a ordalie di questo tipo.

Quanto alla storia, *Halo 3* è una space opera densa e impudicamente populista, meravigliosamente semplice volta all'unico fine (centrato in pieno) di esaltare il giocatore. Meno impelagato negli intrighi politici rispetto al suo predecessore, è narrato con tale gusto, convinzione e cavalleresco sprezzo di ogni riserbo che è un vero piacere essere risucchiati al suo interno. Non troverete momenti shock della portata della scena dell'Arbiter vista in *Halo 2* (né, per fortuna, alcun altro maldestro tentativo di rubare la scena a Master Chief), ma qualcuno alzerà un sopracciglio al toccante, e a tratti un po' assurdo, tentativo di inserire una love story nel plot.

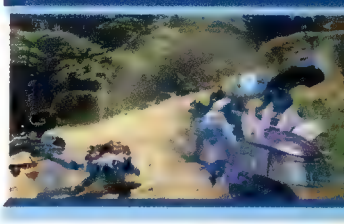
Lo script più importante di *Halo 3* è quello che gestisce l'I.A., comunque. I nuovi Brute sono ora avversari decisamente di maggior valore: il primo scontro con un gruppo numeroso di essi umilierà molti giocatori. Spogliandoli delle loro armature e provocandoli fino a far precipitare la loro compostezza militare in una rabbia folle, la sensazione che ogni nemico sia un individuo è ancor più forte che con gli Elite. Le gerarchie e le tattiche di gruppo delle varie specie di Covenant sono una meraviglia da guardare e contrastare, e vengono sottolineate da un commento vocale che sorpassa di gran lunga quanto udito in quasi tutti i videogiochi.

L'arsenale si evolve in modo relativamente modesto da *Halo 2*. Le aggiunte si limitano a novità comunque piuttosto vistose (il gratificante martello gravitazionale e il laser Spartan) e alla copia delle tipologie d'armi da una fazione all'altra, cosicché ora le armi umane hanno un equivalente alieno e viceversa. Vi sono buone ragioni in ambito multiplayer, ma è difficile non provare nostalgia per l'assortimento di *Halo*, dove ogni singola arma aveva una personalità

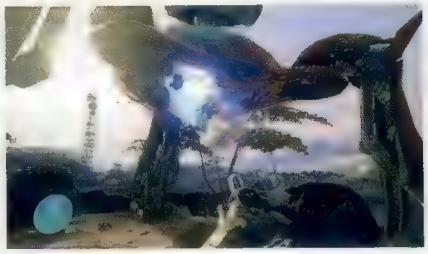


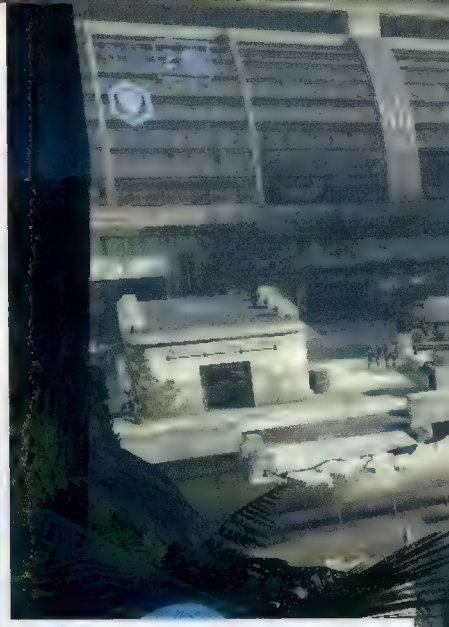
Un marine canzona il nemico dopo il primo scontro con un Brute: "Sono ancora più spassosi degli Elite da mandar giù!" Il ciarlare dei personaggi non solo è ricolmo della classica atmosfera e delle solite battute autoreferenziali, ma riesce anche a fornire informazioni fondamentali sulla posizione dei nemici e sulla loro tattica, quando i Brute abbaiano i loro ordini agli inferiori

Ispeziona gadget

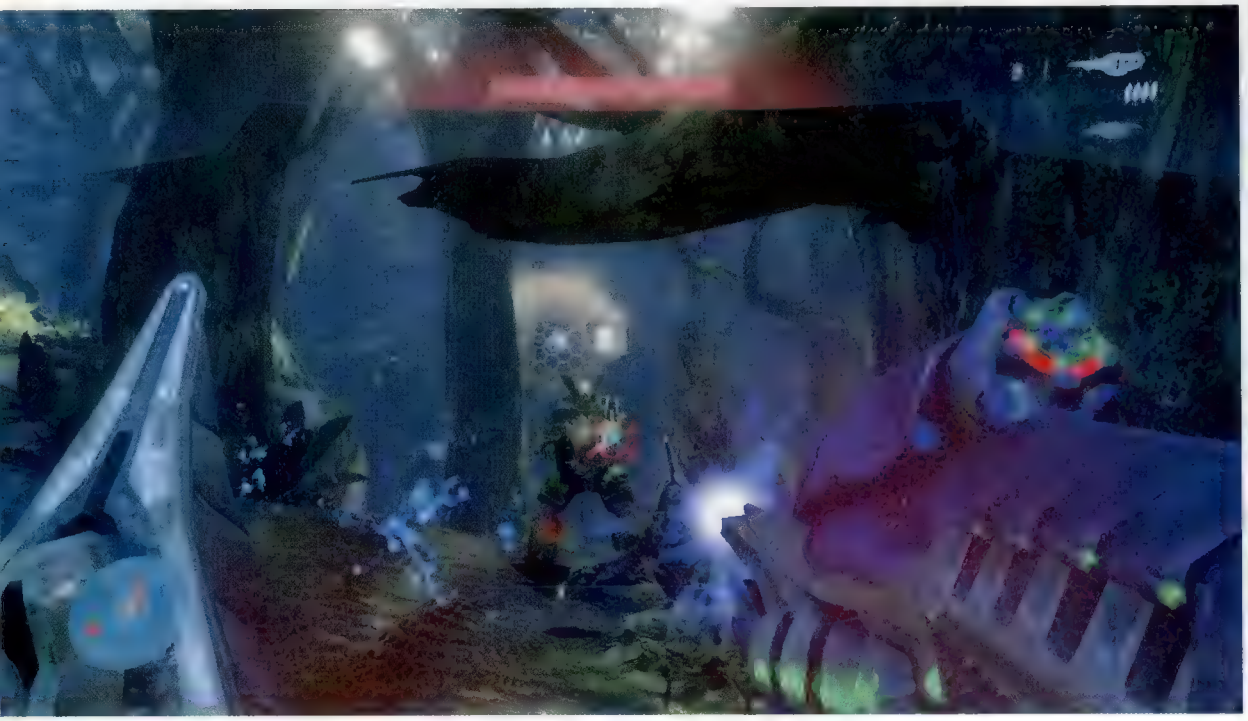


Nel corso di una sola partita in modalità campagna si trova a malapena l'opportunità di esplorare anche solo superficialmente il potenziale di tutto il creativo, coraggioso e ottimamente implementato equipaggiamento di Master Chief, dallo scudo a sfera all'energy drain, dal booster alla torretta automatica. Quasi tutta la strumentazione è un esempio eccellente della volontà di Bungie di dar corpo a idee bizzarre e potenzialmente rischiose con l'unico scopo di emozionare e intrattenere i giocatori, e, ancor più miracolosamente, della volontà di riuscire. Quasi tutto l'equipaggiamento apre a un'infinità di opzioni strategiche senza guastare l'equilibrio, e giocare con esso è una delle cose che aiutano maggiormente *Halo 3* a raggiungere il più alto dei successi. È solo uno dei molti modi in cui il gioco lascia liberi di fare ciò che si vuole quando si vuole.





L'aumentata vastità del level design espande il senso di libertà e la spettacolarità, ma non fino al punto da interferire con l'incedere a testa bassa di Master Chief. Il gioco è costellato di momenti clou che si svolgono in ampie arene, come questo faccia a faccia con uno Scarab che fa uscire distrutto dal confronto il combattimento visto nel prequel



distinta. È anche più facile lasciarsi prendere dall'ansia da inventario, che il primo capitolo aveva quasi bandito. Il bilanciamento delle armi è stato comunque ben progettato: le armi doppie sono meno potenti e il fidato fucile d'assalto è tornato alla sua vecchia gloria. E se le armi non smuovono la situazione, il nuovo equipaggiamento sì.

The Ark e The Covenant verranno ricordati con la stessa riverenza finora riservata a livelli come Truth and Reconciliation e Silent Cartographer

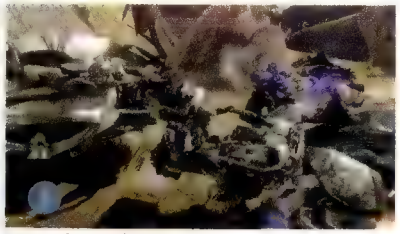
Le torrette portatili vantano una potenza di fuoco spaventosa, ma rallentano notevolmente: ma di rado si manifesta un qualche motivo per non accaparrarsene una. Sono inoltre quasi più importanti per il riconoscimento visivo, e non lesinano sull'opportunità di identificarsi con il proprio alter ego Spartan o Elite nella visuale in terza persona

Non che il multiplayer di *Halo* necessitasse di alcunché, sia chiaro: c'è un motivo, dopotutto, se *Halo 2* ha dominato Xbox Live per tre anni consecutivi, e sarebbe stato poco saggio tentare di riscrivere una formula di successo, quindi Bungie (giustamente) non l'ha fatto. È prodigo di nuove mappe, molte delle quali combinano, cosa tipica della serie ma rara in altri giochi, profondità e semplicità architettonica. La più coraggiosa, l'immensa Sandtrap, è anche la migliore.

I controlli sono migliorati, le opzioni tattiche si sono moltiplicate, e ancor di più le opportunità di essere crudeli, di causare ilarità o provocare gioiosi incidenti. Niente affatto impaurita all'idea di aggiungere elementi comici come il Man Cannon, Bungie ha intensificato il ritmo del gioco fino a raggiungere livelli difficilmente prevedibili: vi assicuriamo che una sessione di cinque ore sembrerà durare solo cinque minuti.

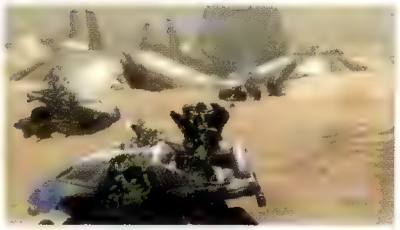
Tanto nella campagna quanto nel multiplayer, *Halo 3* è, al contrario dei suoi due predecessori, rifinito fino alla perfezione totale. Forse non porterà troppo avanti nessuna delle due modalità, ma le presenta nella loro forma migliore, aggiornando la loro brillante estetica a uno stile forte e iperrealistico che lascia a bocca aperta. Bungie avrebbe potuto fermarsi qui ed essere comunque giustamente soddisfatta di aver creato il miglior *Halo* di sempre ma, essendo Bungie, non lo ha fatto. Ed è andata oltre.

La grandezza della visione di *Halo 3* e la sua ambizione sono da ricercarsi infatti anche altrove: nell'editor Forge, nella modalità replay e nella campagna cooperativa. Oltre a tutto questo, sono nella filosofia, nella tecnica, nell'infrastruttura del gioco, nel supporto della community, nella totale dedizione che traspare dietro queste modalità e nel modo in cui esse sono inscindibilmente unite al gioco.
Come editor di mappe, Forge è molto asciutto e permette in realtà solo di distribuire oggetti e ostacoli, oltre a poter alterare alcune regole fondamentali. Il suo genio sta nel permettere a otto giocatori di editare e giocare simultaneamente come se si trattasse di una partita regolare, trasformando il tutto in un mix immediato e flessibile di sandbox, laboratorio, arena sportiva e palcoscenico. Anche l'area replay è in realtà alquanto limitata, sprovvista com'è di tool (a parte il fatto di poter registrare



Quattro dei nove livelli comprendono ampie sezioni su veicoli; passerete grosse porzioni del gioco al volante, ma non deve sorprendere, date la sensazione fisica della guida e l'imprevedibilità e la chiassosità dell'azione

La personalizzazione dell'armatura è semplice in sé, ma se combinata all'uso degli emblemi e dei nuovi distintivi a tre lettere aumenta lo spazio per esprimere la propria personalità e aggiunge chiarezza al multiplayer, specie in un simile pandemonio



Le dune e le basi di Sandtrap sono un'arena perfetta per i combattimenti tra veicoli in multiplayer. Le gigantesche basi semoventi degli Elephant, utilizzate come punti bandiera in Capture the Flag, conferiscono al tutto una dinamica enormemente divertente

La compagnia dei quattro

È proprio vero che il meglio viene sempre per ultimo: la conferma da parte di Bungie che il suo codice avrebbe supportato una modalità co-op online a quattro giocatori è relativamente recente, ma quest'opzione non potrebbe essere più lontana da un'aggiunta dell'ultimo minuto. Anzi, è la chiave di volta della durata estrema del gioco. Non solo la generosità del limite dei giocatori riscrive l'intera esperienza, aprendo la difficoltà Leggendaria a tutti, ma i teschi nascosti sbloccano ambientazioni che offrono immense potenzialità di personalizzazione e di incremento della difficoltà (dal miglioramento delle unità avversarie al trasformare la morte dei grunt in un'esplosione di palloncini e coriandoli). Un sistema di punteggio opzionale attribuisce bonus sullo stile delle uccisioni e include un moltiplicatore per le chain che, decrescendo col tempo, trasforma il co-op di *Halo 3* in un brutale score attack che continua a dare molto anche dopo aver completato lo stage più difficile.

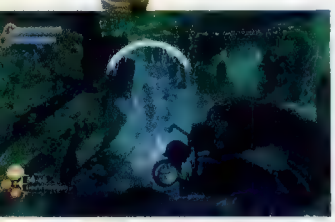
filmati quando volete), ma è comunque straordinaria nella sua integrazione perfetta con tutte le altre modalità del gioco, inclusa quella Forge. Il co-op è ancora migliore ed è talmente avanti a tutti i rivali per quantità di opzioni e grandezza che probabilmente rimarrà insuperato per anni. In quattro online: che spettacolo.

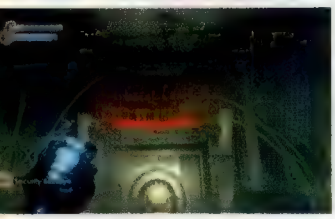
La totale mancanza di compromessi in ogni singolo dettaglio mozza il fiato. Tutto funziona con precisione, tutto è predisposto grandiosamente. Ogni barriera è stata eliminata e non si è mai obbligati a giocare da soli. *Halo 3* è stato creato per essere usato, per essere condiviso, per essere amato e, sopra ogni cosa, per durare a lungo. Non è poi così arrischiato predire che ad anni di distanza da oggi sarà ancora coltivato da una florida community. Nella sostanza non v'è nulla di nuovo: è solo il mostruoso, magniloquente e meraviglioso seguito di un FPS. Per concept e realizzazione, tuttavia, *Halo 3* è il futuro. E deve essere il vostro presente. **[10]**

Immortalare momenti come questo, oppure le conseguenze di una granata ben mirata, su video o screenshot diventerà probabilmente un'ossessione allo stesso livello del gioco in sé. Data l'opportunità di mettere in pausa e studiare il gioco da qualsiasi angolazione per intere mappe utilizzando il replay incorporato, si rimarrà ancor più a bocca aperta di fronte alle sue dimensioni, ai suoi dettagli e alla sua vivacità

BIOSHOCK

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: TAKE 2 SVILUPPO: IRRATIONAL





La grandiosità delle sezioni iniziali e i manifesti propagandistici e pubblicitari che decorano gli ambienti fanno sembrare il mondo pienamente autentico

BioShock è una delle esperienze dell'anno, ma certo non senza riserve. È al tempo stesso una gioia e una delusione, è dolorosamente ambizioso e codardamente conservatore, e si rivela infine un completo trionfo da un lato e un fastidioso fallimento sotto vari altri aspetti.

Il modo in cui inizia è eccezionale: si passa in un batter d'occhio dall'interno di un aereo alle fredde acque dell'Atlantico, circondati dai resti in fiamme del velivolo. Fattisi strada fino a un vicino faro, si entra in una batisfera e si discende verso un luogo fino a quel momento sconosciuto, in cui retorica, luci al neon e fascino dell'ignoto si uniscono a formare qualcosa di realmente sbalorditivo.

Le prime ore di *BioShock* sono così: una combinazione inebriante di game design e suggestioni cinematografiche. Striscerete dietro le spalle di ricombinanti che bofonchiano sopra cadaveri mutilati, origlierete discussioni e troverete diari che vanno a formare un grandioso quadro narrativo. Troverete e userete i vostri primi plasmidi e incontrerete i Big Daddy e le Sorelline. La portata della produzione, così come quella di Rapture, vi sembrerà senza limiti.

Se *BioShock* dovesse essere recensito basandosi solo sulle prime due ore sarebbe roba da Gioco dell'Anno, magari da 10. Anche dopo questo tempo contiene momenti che meritano le più alte lodi, come ad esempio un lungo incontro con un artista impazzito, ma i suddetti momenti

Alcuni abitanti di Rapture hanno storie tragiche in cui vi imbatterete nei vostri viaggi, e certe anime sfortunate vanno incontro a finali particolarmente disgustosi. Altre, invece, abbisognano solo di abbondanti percosse

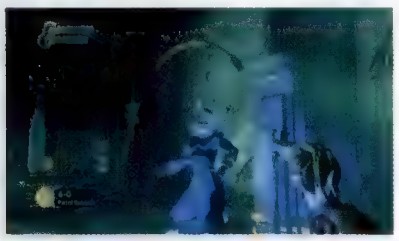
sono purtroppo circondati da altri mediocri. Il problema di *BioShock* è che semplicemente non riesce a mantenere uno standard coerente al di fuori della sua apertura da Oscar e di occasionali impennate, dal momento che nel mezzo ricorre alle più trite convenzioni videoludiche per trascinarsi avanti. Il sospetto che si tratti di un FPS poco ispirato dall'ambientazione più che ispirata mette presto radici e raramente viene contraddetto.

> Il problema di *BioShock* è che non riesce a mantenere uno standard coerente al di fuori della sua apertura e di occasionali impennate

Per quanto gli scenari siano notevolmente diversi tra loro, è notevole anche la mancanza di varietà al loro stesso interno. La gente che ci viveva, a quanto pare, era di soli cinque tipi: verso la fine conoscerete a memoria tutti i loro schemi d'attacco, che liquiderete quasi senza prestarvi attenzione. Tutti i dispositivi di sicurezza possono essere bypassati nella stessa esatta maniera, dal primo all'ultimo. Anche i Big Daddy si dimostrano, a un certo punto, sorprendentemente facili da eliminare utilizzando una semplice combinazione uno-due di plasmide e lanciagranate che li vedrà crollare dopo essere stata ripetuta quattro o cinque volte. *Doom* era senz'altro più vario sul fronte dei nemici. Ancor più doloroso è constatare che Sorelline e Big Daddy non interagiscono con il mondo in modo credibile. Assisterete a vari incontri scriptati con i ricombinanti (e certe animazioni sono davvero commoventi) ma se, per fare un esempio, uccciderete un Big Daddy lasciando la Sorellina indifesa vicino al suo cadavere, circondata da ricombinanti che farebbero di tutto per avere il suo Adam, non verrà sfiorata. Piuttosto, le routine dei ricombinanti li porteranno allegramente oltre la sua posizione senza degnarla neanche di uno sguardo. La promessa di interagire con un mondo grandioso, circondati da creature che perseguono i propri scopi, cade così nel vuoto.

BioShock offre poco di nuovo in qualunque area che non sia la sua ambientazione, e il tanto vantato dilemma offerto dalle Sorelline fallisce malcelatamente lo scopo. Un gioco non può offrire delle scelte morali propriamente dette, ma può creare un contesto morale per le proprie azioni. *BioShock* non lo fa, principalmente perché diventa presto chiaro

Le Sorelline raccolgono l'Adam dai cadaveri utilizzando una caratteristica siringa e producendo alcuni suoni raccapriccianti, ma è un peccato che il loro modello poligonale sia sempre lo stesso



che c'è una scelta 'giusta' da fare e quale sia questa scelta, ma anche perché, riprendendo il gioco una seconda volta, gli effetti delle proprie azioni sono invisibili, e anche nell'area in cui dovrebbero essere ovvi non hanno, in realtà, nessun riscontro visivo. Peggio ancora, l'immediato risultato della scelta si rivela solo uno shock momentaneo.

A queste fonti di delusione, *BioShock* contrappone comunque una storia di tutto rispetto e un mondo, Rapture, davvero rimarchevole. Vi sono certo delle contraddizioni (perché la valuta di Rapture, società fondata da Andrew Ryan come un'enclave autosufficiente libera dall'influenza dell'uomo di Washington, dovrebbe essere il dollaro?), ma l'acqua che invade tutto, i corridoi claustrofobici e la perduta bellezza del luogo generano una tale atmosfera da far archiviare l'irritazione. Parte di essa deriva dal doppiaggio, eccellente anche in italiano in quasi tutti i casi; purtroppo, comunque, *BioShock* ridiscende la china maldestramente dopo il punto di svolta della trama, ed è difficile da mandar giù, perché proprio quel momento della storia porta a credere che Irrational fosse ben consapevole della natura dell'esperienza che stava creando e avesse quindi mandato a segno uno dei più grandi colpi da maestro del mondo videoludico. Il resto del gioco, invece, va avanti nella stessa identica maniera, e quel momento d'epifania finisce col parodiare *BioShock* stesso.

Questa è di certo una nota poco gentile con cui accomiatarsi da questa recensione, poiché *BioShock* offre una qualità enorme dietro questi problemi. Ma molto spesso viene da pensare 'se solo...': se solo Rapture fosse stata meno lineare, e se solo *BioShock* fosse stato in tutto e per tutto l'esperienza brillante che, sappiamo dopo averlo giocato, sarebbe potuto essere... **[8]**

Mandando a fuoco i nemici, alcuni correranno per le stanze alla disperata ricerca di acqua mentre altri, come questo, si limiteranno a strisciare fino al collasso

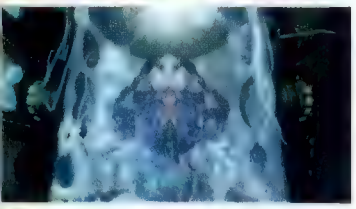
Avvicinarsi alle Sorelline provoca l'ira dei Big Daddy, che altrimenti non attaccano mai per primi. I loro lamenti somigliano al verso di una balena: sono l'anima melanconica e disturbante di Rapture

Chi è John Galt?

Andrew Ryan, creatore di Rapture, è in sé una creazione affascinante. Col suo accento peculiare, dei baffi a matita e una giacca a righe sul tono di un Howard Hughes alternativo, la sua sarà la prima voce umana (a parte la vostra) che ascolterete nel gioco, e la vostra esperienza nel suo mondo ne sarà regolarmente costellata. Si tratta di un brillante teorico che combina influenze da personaggi come Orwell e Ayn Rand (notare le iniziali), unite assieme nel mondo ideato da Irrational. Ancor più interessante è il fatto che, al momento del vostro incontro, alcuni sottili indizi suggeriscono che egli abbia compiuto un voltafaccia e accettato la Sanzione della Vittima, un principio tratto dal romanzo La Rivolta di Atlante della Rand secondo cui il giusto accetta di dover soffrire per promuovere un principio, che in questo caso è estremamente specifico. È incoerente per il suo personaggio? Siamo stati noi a causare il cambiamento? Stiamo scavando troppo? Dilemmi psicologici complessi come questo danno la misura di *BioShock*, ma in un contesto simile, e in presenza di un doppiaggio tanto magistrale, la pessima sincronizzazione del labiale è

METROID PRIME 3: CORRUPTION

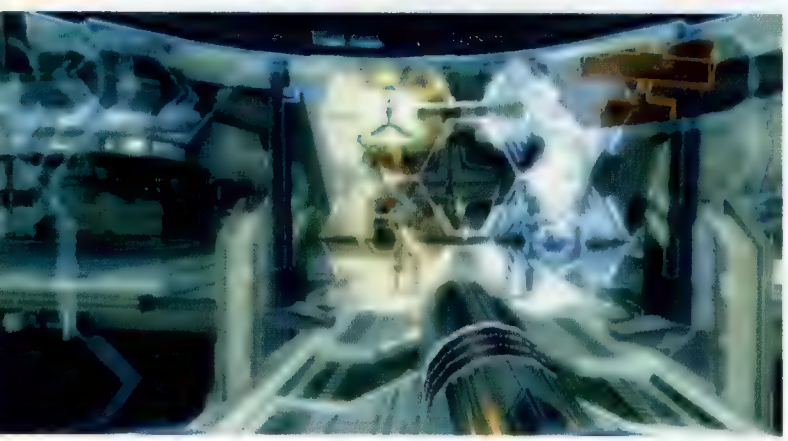
FORMATO: Wii USCITA: 26 OTTOBRE
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: RETRO STUDIOS



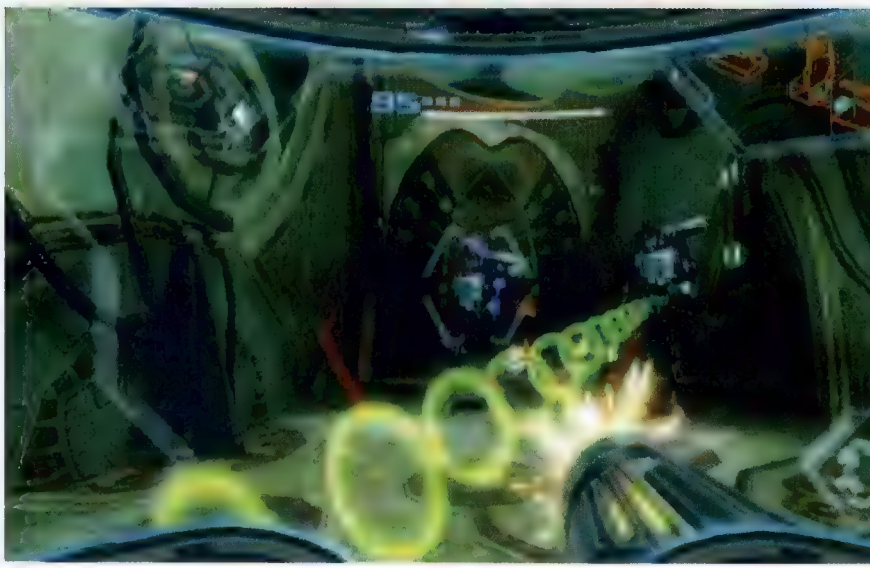
Questa uscita per Wii non mostra alcun avanzamento grafico rispetto ai suoi predecessori su GameCube; del resto, quelli erano giochi meravigliosi, che non sfigurano neanche ora. A questo punto, in *Corruption* tutto si gioca sulla direzione artistica. Quando funziona, è spettacolare

Ci sono diversi approcci con i quali ci si può accostare a un gioco come questo, e in tutti i casi è estremamente difficile valutarlo. Il fatto è che ci sono numerosi fattori da tenere in considerazione: innanzitutto, *Metroid Prime 3 Corruption* è il terzo e ultimo capitolo di una trilogia che ha ridisegnato in 3D e con mani americane una saga storica giapponese. Secondo: è il primo gioco della serie a usare un sistema di controllo totalmente differente, quello del Wii, che se da una parte è indubbiamente rivoluzionario, dall'altra è anche difficile da sfruttare adeguatamente in un *first person game*, come titoli quali *Red Steel* hanno tristemente dimostrato. Infine, *Corruption* segna una svolta nelle meccaniche narrative della saga, puntando a svecchiare la struttura di *Metroid* e a traghettarla in una nuova era videoludica.

Il problema, a questo punto, si fa quasi filosofico, con chi è addetto a recensire il gioco che si trova di fronte, paradossalmente, al compito di schierarsi quasi aprioristicamente da una parte o dall'altra. Quando in apertura di gioco, e restiamo volutamente sul vago per evitare qualsiasi tipo di spoiler, vi troverete a vivere situazioni più da *Halo* che da *Metroid*, sarete subito assaliti dai vostri stessi pregiudizi... e non crediate che stiamo sprecando spazio, perché questo è il punto più delicato dell'intera recensione, e comprendere questo conflitto vi farà scoprire con certezza, a prescindere dal voto (e una volta lette le altre



Sono passati cinque anni e il concetto di platform in prima persona di *Metroid Prime* deve ancora trovare un vero rivale. Il peso, la solidità e l'inerzia di Samus, oltre al senso di connessione perfetta col terreno, rendono la maggior parte dei salti qualcosa di assolutamente naturale



considerazioni che seguiranno), se il gioco merita o meno i vostri risparmi.

Se infatti siete dei puristi, storcerete subito il naso. Samus che arriva su una nave federale e conferisce con ufficiali e altri cacciatori di taglie?! Che percorre corridoi popolati da altri esseri viventi?! Oh no, non è la nostra Samus Aran perduta in terre aliene lontane, disabitate e opprimenti; non è il nostro solito *Metroid* identico a se stesso, prevedibile, fatto di immutabili e sacri

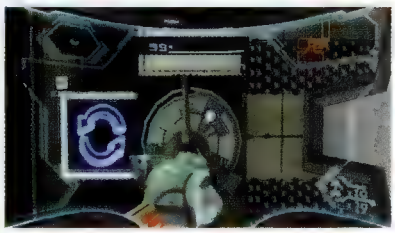
Il puntamento e il movimento sono così fluidi, naturali e immersivi da ricordare il passaggio da 2D a 3D

stilemi. Questo ragionamento, tuttavia, può portare alla tomba dell'innovazione, intesa come germe vitale all'interno di saghe precostituite, quello stesso organismo che, divorando la saga dall'interno, ha fatto esplodere un gioco come *Resident Evil 4*. Quello stesso che, forse, manca da troppo tempo in serie quali *The Legend of Zelda*, intrappolate in convenzioni meravigliosamente statiche, gabbie auree di perfetto gameplay, certo... ma *gabbie*.

Retro Studios ha osato fare la prima mossa, ora che *Echoes* su GameCube aveva già mostrato di esaurire con diligenza il compito del *more of the same*. Con stile, addirittura. La fantascienza, nell'Anno del Signore 2007, non è la stessa del 1987, anno di *Metroid* su NES. Il problema, piuttosto, sta nell'esecuzione imperfetta del rinnovamento, con un basso valore di produzione che finisce per penalizzare l'impatto globale del gioco, dal punto di vista narrativo. Senza un'adeguata cura di doppiaggi, sceneggiatura e costruzione dei personaggi, si finisce per restare spiazzati, come se ci si fosse seduti davanti alla TV per vedere *Star Wars* e ci si trovasse davanti al film di *Wing Commander*. Tutto sommato, però, più che criticare la realizzazione imperfetta, ci sentiamo di applaudire la coraggiosa scelta intrapresa, ben sapendo che certe strade, in Nintendo, non sono semplici da percorrere, come la (dolorosa) scelta di Silicon Knights di separarsi dalla casa di Kyoto ha dimostrato.

Storia e ambientazione, tra l'altro, vanno riavvicinandosi al modello primigenio man mano che ci si inoltra nelle spire di *Corruption*, per il gaudio dei falchi Nintendo. Non tanto sul pianeta di fuoco di Bryyo, quanto da Skytown in poi, quando le vertiginose architetture sospese dal forte sapore steampunk inebrieranno i vostri

A parte l'Hypermode e il nuovo visore per comandare la nave, i potenziamenti dell'esoscheletro seguono il classico iter: plasma cannon, boost ball, screw attack e così via. Solo il nuovo sistema di lancio dei missili sembra progettato per sfruttare il nuovo controller del Wii



I bizzarri bounty hunter che aiutano Samus nelle fasi iniziali del gioco finiranno per essere suoi avversari nelle fasi più avanzate dello stesso, proprio come Dark Samus. Alcuni di loro si riveleranno particolarmente ostici

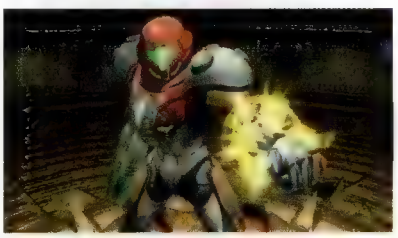
sensi di appassionati di science-fiction. Esplorazione, backtracking intelligente e senso di alieno mistero si esprimono al meglio, e tutte le meccaniche di gioco liberate col tempo giungono a perfetta espressione di se stesse, trasmettendo quell'appagante sensazione di realizzazione videoludica che solo i momenti più alti di un titolo sanno dare. Pensate all'opening maestosa di *Metroid Prime* e capirete perfettamente cosa intendiamo.

A proposito di nuove meccaniche di gioco, mentre è tutto sommato poco utile e incisiva la possibilità di richiamare la vostra nave (e in un certo senso di pilotarla), un discorso diverso lo merita l'Hypermode, uno speciale stato nel quale Samus può entrare grazie al Phazon che vi renderà molto più letali in combattimento a spese della vostra stessa preziosa energia. Nonostante l'Hypermode rischi a volte di sbilanciare il gioco, è certamente una novità eccitante e capace di movimentare non poco le partite.

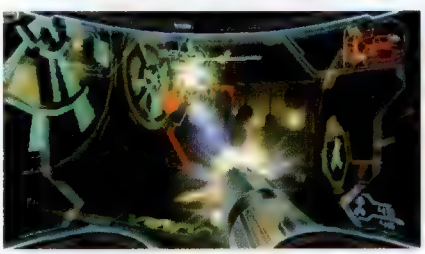
Alla fine, però, l'arma segreta di *Metroid Prime 3*, quella che lo fa torreggiare sopra moltissimi dei suoi rivali, è proprio quella che immaginate. E sperate. Sì, stiamo parlando dei controlli, il banco di prova più impegnativo e importante affrontato dagli sviluppatori texani di Retro Studios. Ebbene, le impressioni riferite in sede di anteprima sono tutte confermate e, se possibile, amplificate. Il puntamento e il movimento sono così fluidi, naturali e immersivi da ricordare il passaggio da 2D a 3D. Questa è la vera rivoluzione del Wii, e avrà conseguenze difficili da immaginare, al momento, specialmente quando anche terze parti e team meno dotati saranno in grado di padroneggiare le basi degli schemi attuati dai geni americani della famiglia Nintendo. Il movimento del mirino resta slegato da quello della visuale e, nonostante la cosa possa sembrare forse non necessaria, è senza dubbio la scelta migliore, perché consente di gestire ogni situazione con la massima precisione e puntualità. Mirare è così facile e spontaneo che sentirete la mancanza di un'I.A. ancor più sofisticata (non che non sia buona, beninteso) e vi verrà voglia di sperare che il prossimo titolo di Retro Studios sia un FPS vero e proprio.

A rendere perfetto il giocattolo dei controlli e dell'immedesimazione, tuttavia, ci pensano le innumerevoli interazioni create ad arte all'interno del gioco per farvi godere al massimo i sensori di movimento del Wii. Azionare leve, digitare su tastiere e scagliare il raggio di Samus per poi scardinare porte e pannelli sono attività così appaganti che ne gusterete ogni singola iterazione, per tutta la durata del gioco. Spesso si tratta di operazioni superflue, sulla carta sostituibili senza danno da una semplice pressione di un tasto, ma possiamo assicurarvi che contribuiscono invece a rendere *Metroid Prime 3 Corruption* l'esperienza indimenticabile che è.

Sia che siate patiti della serie, oltranzisti di Samus o casual gamer attratti dal tennis di *Wii Sports*, dateci ascolto e fatevi un grande regalo: giocate a questo *Metroid Prime 3*. Senza pregiudizi e senza timori. Vedrete che alla fine la vostra coscienza videoludica si sarà elevata, e voi con lei. **[8]**



Si discuterà per sempre se la novità del visore a scansione introdotto da *Metroid Prime* sia stato un tocco di genio o abbia danneggiato la serie. La verità è che entrambe le affermazioni sono in un certo senso vere... e false



Anche *Corruption* trae beneficio dai tocchi di classe introdotti da Retro Studios nel primo *Prime:* parliamo di effetti come il riflesso degli occhi sul visore, la condensa e i disturbi elettromagnetici

Scambi stellari

Gli extra di *Corruption* come le tracce audio e le gallerie di artwork si sbloccano ottenendo tutta una serie di medaglie, assegnate per aver scansionato oggetti, sconfitto i boss, completato le missioni, scoperto nuove aree e raggiunto un certo numero di nemici abbattuti. Il sistema assomiglia un po' a quello arcinoto (e assolutamente pregevole) degli Achievements di Xbox Live su 360. La sua peculiarità, però, è di quelle che portano impresso il più tipico dei contrassegni Nintendo. Per ottenere gli extra più particolari e appetibili (come le decorazioni per l'astronave e i diorama), dovrete infatti scambiare i *friend voucher* guadagnati con altri giocatori presenti nella vostra lista di amici. Il fatto che si venga spinti a socializzare anche in un gioco così spiccatamente single player è forse un segno dei tempi, ma del resto non si deve dimenticare che questo tipo di meccanismo (che funziona benissimo anche come viral marketing) fu introdotto, esplorato ed esploso sotto il marchio Pokémon.

HEAVENLY SWORD

FORMATO: PS3 USCITA: 14 SETTEMBRE (DISPONIBILE)
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: NINJA THEORY

La coerenza di alcune ambientazioni va al di là della semplice bellezza: in questa sezione vedrete parecchie di queste statue in varie posizioni

L'aspetto della Heavenly Sword muta a seconda dell'assetto bellico: quando si combatte a lungo raggio, si divide in due sezioni connesse da catene, mentre nell'assetto pesante, le lame si riuniscono a formarne una

Heavenly Sword deve portare sulle sue spalle il peso di settare un nuovo standard qualitativo su PlayStation 3, e con l'ottovolante che è stata la storia della console fino a questo momento, la sua importanza è aumentata progressivamente. Non può essere solamente un buon gioco, un fiore all'occhiello: con titoli come *Killzone 2*, *LittleBigPlanet* e *MGS4* ancora lontani, deve comprovare le capacità della console e, sopra ogni cosa, deve far vendere la macchina.

Il gioco stupisce senz'altro visivamente con i suoi livelli mozzafiato, ma è la rosa dei personaggi, che sorpassano persino cose come *Gears of War*, a spingerlo ai limiti. Contemporaneamente, però, alcune scelte di design stridono col resto: gli arcinoti capelli di Nariko, ad esempio, sono incoerentemente irreali se accostati al suo volto modellato perfettamente. Sarà pure stata un'importante decisione estetica, ma non viene giustificata dalla sua implementazione, che alle volte ha un aspetto francamente strano. Altri personaggi, tuttavia, in particolare il padre di Nariko e Re Bohan, portano la qualità visiva dei volti digitali verso nuovi confini.

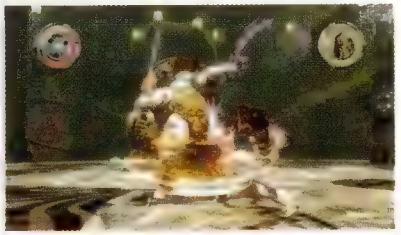
Né la parte narrativa è un semplice contorno. La storia è buona, e il doppiaggio durante tutto il gioco è eccellente. Ninja Theory ha creato nemici grotteschi e bizzarri, e Nariko offre varie chicche verbali durante gli scontri coi boss. I dialoghi non sono né intensi né particolarmente profondi, ma è facile che i momenti più irriverenti diventino dei cult tra i fan (anche se il prossimo riferimento a 'hit the weak point for massive damage' ci darà il colpo di grazia).

Scendendo nel merito del gioco, il sistema di combattimento funziona e sotto certi aspetti è persino superiore ai suoi maestri, grazie soprattutto alla possibilità di passare velocemente fra i diversi assetti di battaglia (basati su distanza, velocità e potenza), che mettono prevedibilmente a disposizione diverse tecniche da sperimentare sui nemici. Grazie alla fluida inclusione di blocchi, schivate e contrattacchi il gioco diventa, alle volte, un frenetico e movimentato balletto.

Tuttavia, anche in Modalità 'Inferno', sbloccata dopo aver finito il gioco a difficoltà normale, i nemici offrono poca sfida, e padroneggiare i rudimenti del combattimento vi vedrà sfrecciare tra i loro ranghi senza sforzo. È uno degli aspetti in cui il sistema complessivo è marcatamente inferiore a opere del calibro di *Ninja Gaiden*, per quanto si debba sottolineare che *Heavenly Sword* si focalizza sull'impatto coreografico, non sulla sfida. Quando però un gioco può essere agevolmente completato alla sua difficoltà più alta con solo un'unghia di tutte le tecniche di battaglia disponibili (senza contare che non v'è mai un reale bisogno d'interagire con gli sfondi), è chiaro che la sua sfida ha un che di formalistico.

Ma il vero tallone d'Achille di *Heavenly Sword* è il suo massiccio affidarsi agli attacchi a distanza, che occupano una porzione non da poco del gioco. In queste sequenze occorre

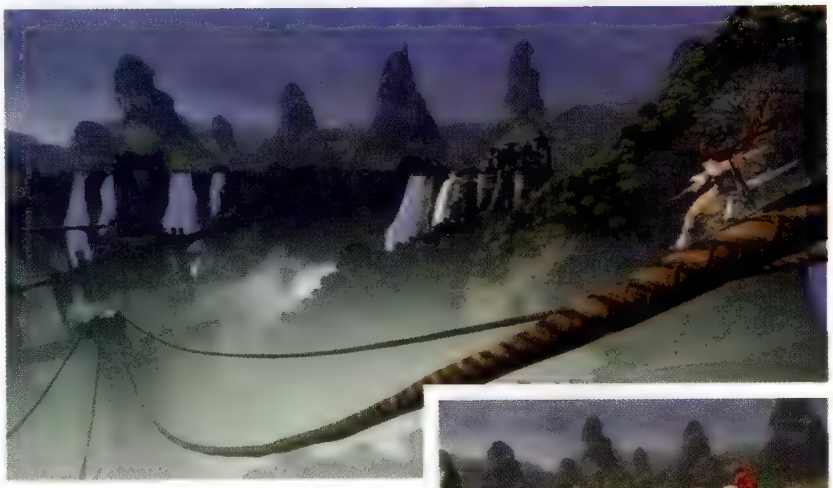
Nariko è una protagonista che si fa notare ed è doppiata superbamente, ma i dettagli facciali contrastano con le enormi, flosce ciocche virtuali che minano le cut scene, altrimenti brillanti



Uno dei punti di forza di Heavenly Sword sono gli scontri con i boss, introdotti nel normale fluire del gioco con un effetto di 'taglio'. Nonostante la creatività visiva, nessuno di essi riesce a costituire una sfida valida

scoccare frecce contro i nemici e prendere poi il controllo del proiettile per guidarlo lungo la sua traiettoria, a volte anche attraverso le fiamme, in momenti che ricordano pesantemente il Robin Hood di Kevin Costner. È un concetto originale le prime volte che lo si sperimenta, ma comincia a stancare alla ventesima e diventa tedioso dopo la centesima. L'idea di base viene ripetuta così spesso, anche più dei clichè presenti nel gioco, che quasi rovina il resto dell'esperienza.

Che comunque non arrivi a farlo è sintomo della qualità di alcuni dei tocchi di classe conferiti a *Heavenly Sword*. In una sezione verso la fine, dopo una serie di difficili combattimenti, si giunge a un pittoresco ponte, dove la telecamera si adagia su un lato. Una pletora di deboli avversari si precipita verso Nariko e bisognerà farsi strada tra loro spargendo corpi ovunque. È uno scontro sensazionale da vedere ed enormemente gratificante da giocare.



Il gioco è infarcito con una manciata di puzzle, nessuno dei quali va molto oltre la pressione del tasto X per tirare una leva o il lancio di qualche piatto contro i gong (e spesso entrambe le cose)

> Una pletora di deboli avversari si precipita verso Nariko, e ci si fa strada tra loro spargendo corpi ovunque. È uno scontro sensazionale da vedere

Alcuni dei panorami sono realizzati ottimamente, e il gioco ama zoomare da e verso Nariko per offrire delle inquadrature appropriatamente drammatiche durante i momenti di stasi

Questi momenti minori, in effetti, rifulgono maggiormente di altre sezioni ben più ambiziose, come le scene di battaglia in cui Nariko deve fronteggiare intere armate. È una sfortuna che simili momenti siano stati mal implementati: tre dei livelli che implicano massacri del genere trascorrono per dieci minuti a piedi e più di venti con un cannone. E le battaglie con il cannone, che funzionano come le fasi con arco e frecce, sono noiosamente prolungate, non per chissà quale difficoltà, ma per via della ripetitività insita nell'abbattere decine di catapulte identiche mentre una barra d'energia o, ancor peggio, un conto alla rovescia continua a scendere: in entrambi i casi, ciò non avrà alcun effetto sull'ambiente circostante né riuscirà a comunicarvi alcun senso d'urgenza. Almeno il campo di battaglia è una vista piacevole, e il boss finale ha un gusto per i momenti topici che sorpassa molti altri titoli, oltre ad avere una risoluzione soddisfacente.

Questi momenti, però, sono rari, e costituiscono più l'eccezione che conferma la regola. Se *Heavenly Sword* è un grande spettacolo, è anche vero che sotto più d'un aspetto scarseggia della qualità dei giochi capostipite, senza contare che finisce troppo velocemente.

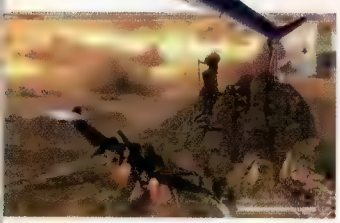
È un'esperienza da provare per le sue delizie grafiche e artistiche, per le eccellenti cut scene e per alcuni riusciti momenti registici. Ma per quanto concerne il gioco, i due *God of War* della precedente generazione sono ancora in vantaggio. **[6]**

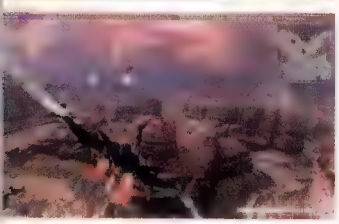
Il Sixaxis nello manica

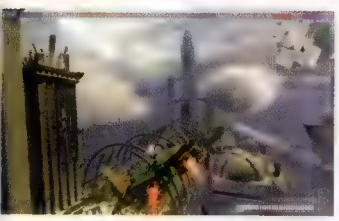
I sensori di movimento del Sixaxis sono sfruttati senza una grazia che collimi con l'estetica. Una delle mosse chiave di Nariko, il recupero a mezz'aria, si esegue alzando il pad verso l'alto, una mossa apparentemente fattibile che diventa irritante nelle battaglie più sostenute. I controlli stile 'aftertouch' per frecce e palle di cannone utilizzano anch'essi il sensore di movimento, essenziale per mirare con accuratezza catapulte e arcieri lontani, e in tali situazioni tutto va bene. Quando però si raccoglie un oggetto in battaglia e si prova a lanciarlo usando lo stesso tipo di movimento verso nemici vicini tutto assume connotati frustranti e fastidiosi. Nel complesso, questa implementazione funziona in modo dignitoso, ma non intuitivo, mancando completamente lo scopo primario dei sensori di movimento.

WARHAWK

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: INCOG INC







I livelli appaiono aperti e spaziosi, anche considerando la velocità con la quale si viaggia: non potrete però volare oltre una certa altezza e comincerete a subire danni una volta usciti dalla zona di combattimento

L'uscita di *Warhawk*, shooter su veicoli esclusivo per PS3, è resa di certo importante dal fatto che batte un altro chiodo sulla bara dei supporti fisici. Insieme a *Tekken 5: Dark Resurrection*, *Warhawk* è uno di quei famosi titoli disponibili attraverso PlayStation Network, a testimonianza del fatto che la digital delivery non si limita solo ai giochi arcade a basso costo. Detto questo, il fatto che *Warhawk* sia un titolo esclusivamente multiplayer è compensato da un prezzo contenuto, e anche la più costosa versione da scaffale è comunque accompagnata da un headset Bluetooth. Si può così sorvolare sul fatto che il titolo sia un tantino scarno: nonostante la presenza di soli cinque livelli possa sembrare un affronto, la sua natura caotica e stimolante ne fa un acquisto consigliato per una console su cui scarseggiano titoli del genere.

Una volta catapultati nell'azione di gioco, *Warhawk* è inizialmente spiazzante. Il Sixaxis fatica ad amministrare l'elevato numero di configurazioni dei controlli richieste dai vari veicoli. Nel volare, spesso le vostre dita saranno impegnate al massimo: due sui trigger, due sui tasti dorsali e due su entrambi gli stick analogici, mentre nel frattempo si cerca di arrivare al D-pad. Fortunatamente avrete modo di alterare la sensibilità dell'inclinazione. Uno dei fastidi maggiori (superabile dopo poche ore di gioco) è legato alle due modalità di volo, elicottero o aereo, le quali utilizzano schemi di controllo completamente diversi. In

La geografia del paesaggio è stata pensata per incoraggiare coraggiose acrobazie aeree. La posizione di quest'oggetto richiede un giro della morte attorno all'arco

modalità elicottero, la vostra nave si librerà, la sua altitudine verrà controllata dai trigger, e lo stick analogico gestirà il movimento. Una volta cambiata modalità, il bolide si muoverà automaticamente in avanti, con gli aerofreni controllati ora dai trigger, e lo stick analogico sinistro adibito al beccheggio e alla rotta.

All'inizio è sconcertante, ma una volta abituatisi ai continui e repentini cambiamenti,

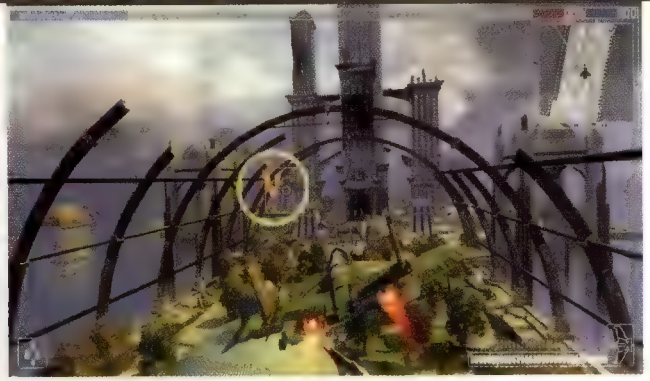
Warhawk batte un altro chiodo sulla bara dei supporti fisici, a dimostrazione che la digital delivery non si limita ai giochi arcade low budget

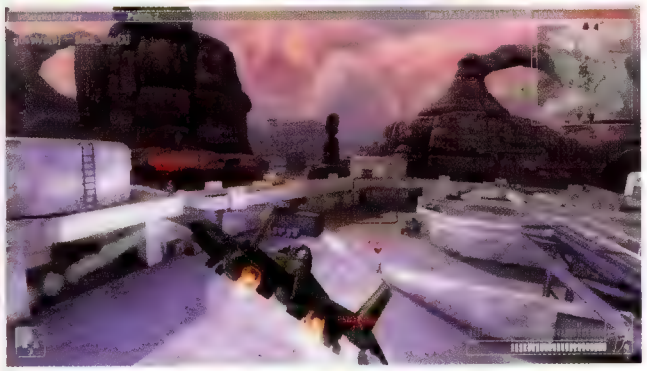
volare diventa un vero piacere (fluido e immediato) che esalta la libertà delle tre dimensioni. L'analogico destro fa sì che la nave esegua splendide piroette, permettendo acrobazie evasive in modo decisamente naturale.

I combattimenti aerei possono trasformarsi in lunghi scontri tra piloti della stessa abilità, i quali si intrecciano e si scontrano nello scenario tentando di rovesciare la situazione a proprio favore. Ad ogni modo, scendere in picchiata continuamente non è un metodo infallibile per liberarsi dei missili in arrivo: si può ricorrere a delle misure difensive (le granate chaff o un dispositivo stealth), ma bisognerà scegliere se equipaggiare queste o un'arma primaria. Dato che raramente un nemico resterà nella vostra linea di fuoco abbastanza a lungo da poterlo abbattere con la vostra arma standard, la decisione di cosa e quando equipaggiare renderà i combattimenti più complessi di quanto non appaiano inizialmente.

Stesso discorso vale per l'equilibrio tra le diverse armi: i missili normali impiegano solo pochi secondi per bloccare la mira sull'obiettivo (basterà mantenere la preda nel mirino), ma la loro facilità di utilizzo è controbilanciata dalla loro debolezza rispetto alle altre armi e dall'incapacità di seguire gli avversari per un lungo periodo. L'equipaggiamento collezionabile è sparso per il livello sotto forma di icone luminose: gli oggetti più importanti sono posizionati in punti che richiedono attente manovre o che lasciano la nave esposta al fuoco nemico. I missili più potenti sono ovviamente in numero minore e richiedono un tempo considerevole per poter bloccare la mira

Esteticamente, *Warhawk* esce molto dagli schemi: i personaggi caricaturali e le loro esagerate animazioni si uniscono allegramente alla natura violenta del gioco





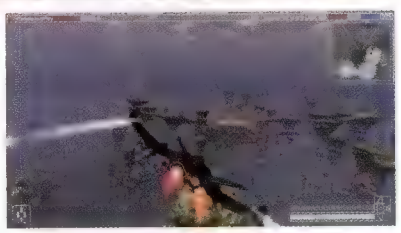
(nonostante la grandezza del loro mirino sia maggiore), ma possono abbattere un nemico con un solo colpo.

Anche se il cuore del gioco restano le battaglie aeree, lo sviluppatore ha curato nei minimi dettagli la potenza dei combattimenti terrestri. Gli scontri aerei e in superficie guadagnano pari importanza grazie ai missili SAM (terra-aria) che, una volta lanciati, inseguiranno il bersaglio lungo lo scenario finché non lo avranno colpito. Ciò significa che un giocatore, anche se a piedi, può diventare una reale minaccia per chi si libra tra le nuvole. Al contrario, i Warhawk non possono puntare ai veicoli di terra e, ad eccezione delle imprecise bombe a grappolo, restano limitati unicamente al combattimento aereo.

Ciò nonostante, per quanto le unità terrestri possano sembrare ben difese, i loro spostamenti sono del tutto inefficienti. I livelli sono pensati principalmente per gli aerei, e talvolta sembra quasi che non si sia considerato a quanto le unità senza trasporto possano sentirsi del tutto abbandonate. L'azione nello scenario tropicale denominato 'Arcipelago', per esempio, si svolge su una serie di colonne che si ergono dall'oceano. Laddove una simile ambientazione permette scontri aerei emozionanti in cui si vola tra i pilastri rocciosi, si sfiora il pelo dell'acqua e si scivola attraverso le caverne marine, gli spostamenti via terra sono decisamente limitati. In una partita con il massimo dei partecipanti, i Warhawk più vicini ai punti di respawn vengono subito conquistati, costringendo talvolta a dover attendere un po' prima che ne appaia un altro per avvicinarsi alla battaglia. Proprio per questo, i pochi punti di respawn presenti diventeranno spesso affollatissimi, in modo particolare nei deathmatch più duri, quando finirete per perdere alcune vite nel tentativo di salire su un aereo.

Anche in questi momenti di pura confusione, il titolo non risulta mai spiacevole e finirete per accettarli come parte viva di un gioco che fa del disordine il suo punto di forza. Nonostante *Warhawk* sia stato curato in ogni suo aspetto, non è un titolo che riesce a guadagnare una sfumatura strategica. Anche nelle tipologie di gioco che possono sembrare meglio strutturate, come quelle che richiedono la conquista di alcune zone, l'azione tende ad essere ben più frenetica, imprecisa e irregolare rispetto a giochi come *Battlefield*. Anche se poco profondo come risultato, il ritmo sostenuto di *Warhawk* ne fa un'esperienza estremamente gratificante, e la brillante implementazione del volo, insieme ad alcune opzioni di combattimento ben congegnate, fanno dimenticare la scarsità dei contenuti. **[8]**

I livelli di *Warhawk* sono davvero curati. Hanno anche ottime dimensioni e non soffrono mai in presenza di tanti veicoli contemporaneamente. Altri saranno resi disponibili per il download dopo l'uscita, insieme ad altri extra

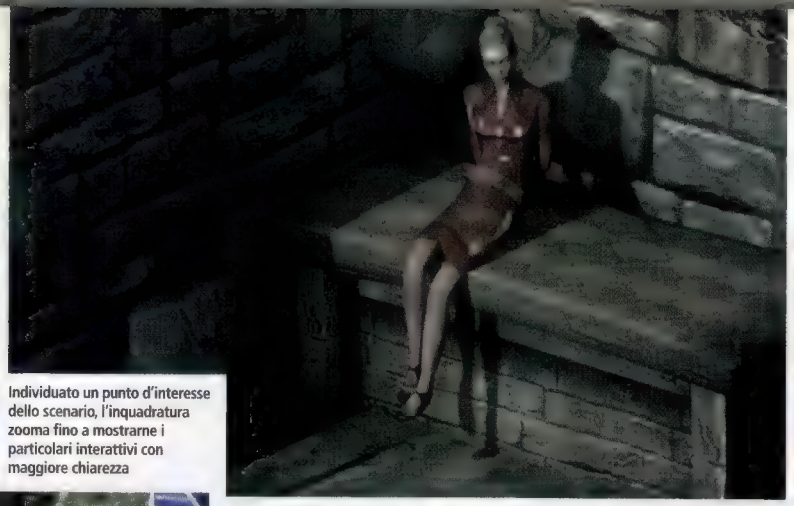


Le torrette terra-aria sono una forza da rispettare: i loro missili inseguono senza sosta gli aerei in volo, anche quando si cerca di seminarli attraverso le rocce del livello 'Archipelago'

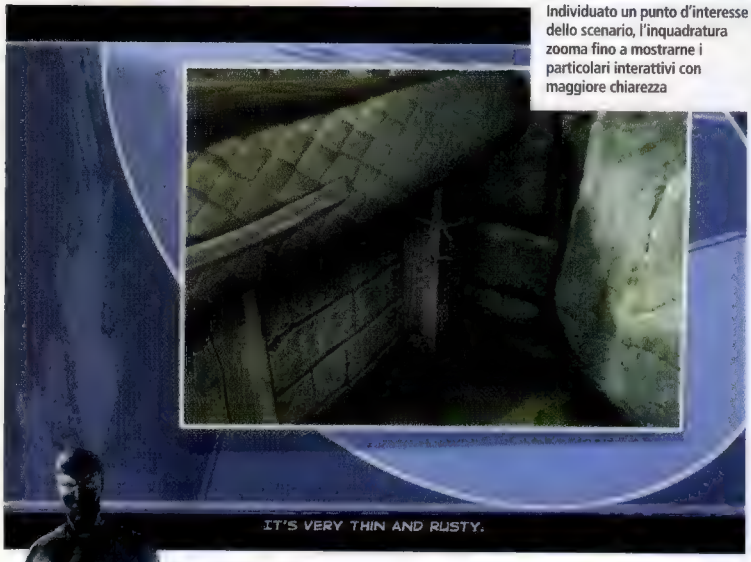
È un po' troppo semplice sfruttare il numero limitato di punti di respawn: i combattimenti terrestri tendono a concentrarsi in quelle zone e all'interno di un carro sarete decisamente più avvantaggiati rispetto ai soldati freschi di respawn

Consegna speciale

Gli scenari di *Warhawk* sono costellati da strumenti e, nonostante le vostre armi iniziali siano abbastanza utili, sostituirle con dispositivi più potenti diventa essenziale. Tra gli oggetti presenti figura un dispositivo stealth che vi renderà impossibili da rilevare, bombe a grappolo, missili teleguidati e un raggio elettrico non molto potente ma che non ha bisogno di agganciare il bersaglio. Anche se vi capiterà di volare alle spalle di un aereo nemico, ricordate di tenervi a debita distanza da torri missilistiche o carri armati (cosa non troppo difficile).



Individuato un punto d'interesse dello scenario, l'inquadratura zooma fino a mostrarne i particolari interattivi con maggiore chiarezza



Le schermate sono prese dalle versioni inglese del gioco, che però è totalmente in italiano (voci comprese)

DIABOLIK: THE ORIGINAL SIN

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ARTEMATICA SVILUPPO: INTERNO

Extra diabolici

Più che ai videogiochi, che comunque spesso non si sottraggono alla voglia di compendiare il proprio contenuto centrale con extra più o meno numerosi, la schermata del titolo di *Diabolik: The Original Sin* sembra richiamarsi pesantemente a quelle di un DVD in edizione speciale. Ogni singola 'scena' del gioco può essere riaffrontata autonomamente tramite l'opzione 'Missioni', mentre le schede dei personaggi sono interessanti ed estese, e contengono informazioni estrapolate direttamente dal fumetto.

Trovare un videogioco dagli alti valori produttivi e creativi che sia completamente sviluppato in Italia è cosa più unica che rara, e anche quando ciò accade, gli esempi più fulgidi si riducono solitamente a lavori come i remake di Raylight e i racing di Milestone [vedi Game Pro 002 e 004]. *Diabolik: The Original Sin* affianca queste qualità allo sfruttamento dell'immaginario di un personaggio divenuto un'icona del thriller fumettistico italiano. Ed è senza dubbio encomiabile come riesca a integrare l'atmosfera che caratterizza le storie di Diabolik, rimasta pressoché invariata per oltre quarant'anni, in un gioco dalle meccaniche parimenti classiche ma che calzano alla perfezione sul personaggio.

The Original Sin è un lavoro realizzato con evidente cura e attenzione così da appagare gli occhi e le orecchie (doppiaggio dell'intera avventura e sigla iniziale compresi) dell'appassionato. Il prologo, totalmente giocabile, è in realtà posposto allo svolgimento del resto della storia, che ha luogo 72 ore prima, e come ogni buona introduzione aiuta a prendere dimestichezza con il sistema di controllo: liberando Eva Kant dai legami che le impacciano i movimenti tramite poche, semplici mosse, si viene ricompensati, a pochissimi minuti dalla schermata del titolo, con una serie di scene statiche la cui realizzazione, oltre a strizzare l'occhio allo stile originale del fumetto, serve a compensare in modo più che egregio la qualità buona ma non eccelsa dei modelli dei personaggi, fungendo da buon incentivo alla ricerca della soluzione giusta.

Le meccaniche punta e clicca richiedono di utilizzare il pulsante destro per ruotare tra le azioni disponibili su tutti gli oggetti e le superfici 'sensibili' al passaggio del cursore, mentre l'inventario di Diabolik può essere richiamato tramite la pressione del pulsante centrale del mouse, oppure, per utilizzare un termine decisamente più aggiornato di quello utilizzato nei testi del gioco, la rotella: un sistema che purtroppo, unito alla necessità di cliccare almeno un'altra volta con il pulsante destro sull'oggetto interessato, risulta alle volte scomodo. Ma il problema di *The Original Sin* risiede in un altro aspetto, e non è difficile rendersene conto già dai primi minuti passati nell'aderente costume del silenzioso ladro.

Tentare di riprodurre i fasti e l'intuitività delle avventure grafiche LucasArts risulterebbe impresa improba per chiunque, tuttavia procedere per tentativi a oltranza è più o meno l'opposto. Più che ricorrere a fantasiosi e appaganti utilizzi dell'attraente gadgetteria di Diabolik, che d'altronde suggerirebbe uno sfruttamento decisamente più ampio e sviluppato, il gioco preferisce ricorrere a soluzioni semplici e lineari ma tutt'altro che facili da trovare senza, per l'appunto, una consistente dose di tentativi con tutti gli oggetti in proprio possesso. A complicare ulteriormente le cose, talvolta gli elementi con cui interagire sono talmente vicini che capita di lasciarsi sfuggire parti importanti dello scenario.

A patto di non considerare l'accentuata necessità di procedere per tentativi più volte come un difetto troppo consistente, e a patto di accettare il fatto che alcuni testi avrebbero dovuto essere ricontrollati con più attenzione, *The Original Sin* sa comunque regalare emozioni e soddisfazioni, specie, come detto in apertura, nella risoluzione visiva di alcuni enigmi. Che l'avventura stia rinascendo fa piacere, che lo faccia grazie a produzioni italiane ancora di più. **[7]**

Le cut scene si trasformano spesso in schermate statiche pregne di onomatopee e impreziosite da brevi e parziali movimenti. È una delle trovate grafiche più interessanti e senza dubbio la più originale del gioco

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

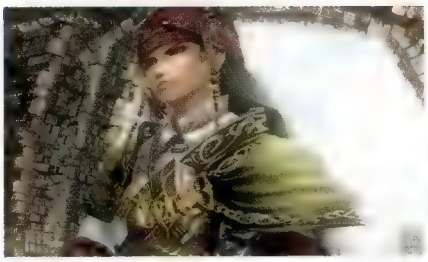
FORMATO: PS2 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SQUARE ENIX SVILUPPO: TRI-ACE

Hirst ostacolerà in tutti i modi Alicia (e Silmeria). Il suo aspetto austero e severo è ancora più temibile della sua spada

Valkyrie Profile 2 è il seguito di uno dei JRPG meno famosi apparsi su PSX, nonché uno dei meno convenzionali, non fosse altro per l'essere ambientato nel mondo della mitologia nordica.

In questo nuovo capitolo, i viaggi della protagonista Alicia all'interno di cittadelle e dungeon sono ancora una volta resi tramite lo scrolling orizzontale, una scelta limitante solo in parte, in quanto ha consentito di inserire veri e propri elementi platform. Non solo, Alicia è in grado di sparare dei raggi chiamati Photon, che creando appigli o cristallizzando i nemici le permettono di raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. Sparando una seconda volta si cambia di posto con il nemico, aprendo la via a tesori nascosti e nuove possibilità di esplorazione.

Il combattimento, che si svolge in un ambiente completamente 3D, è uno degli aspetti più riusciti del gioco. La completa libertà dei movimenti rende possibili strategie di vario tipo, come l'organizzazione di attacchi su più fronti. Interessante anche la possibilità di concentrare il proprio attacco sul leader dei nemici, la cui morte interromperà automaticamente lo scontro. I personaggi sono completamente personalizzabili e le skill si guadagnano combinando i vari pezzi dell'equipaggiamento. Sistema piuttosto macchinoso, ma del resto non siamo certo di fronte a un gioco user friendly, come dimostra anche la sua elevata difficoltà. Fin dai primi momenti del gioco vi troverete



La versione bishonen di Jack Sparrow, a detta degli sviluppatori un'azzeccata casualità

davanti nemici che forse sarebbe stato meglio inoltrare più in avanti, ma che d'altro canto lanciano una valida sfida agli appassionati del genere, aumentando non di poco la durata complessiva del gioco nonché la soddisfazione nel portarlo a termine.

Gli echi del Valhalla e dei servitori di Odino risuonano per un mondo gotico/barocco curato fin nei minimi dettagli. *Silmeria*, pur non proponendo ambienti di ampio respiro, è visivamente stupefacente. Percorrendo i borghi e attraversando le foreste, si entra in quella magica atmosfera tipica dei luoghi scandinavi, la stessa che ha dato vita alle valchirie e alle leggende di antichi eroi. La palette cromatica è tenue e delicata, e tutto è avvolto da un soffuso effetto luminescente che dona un carattere onirico alle locazioni e ai personaggi. Personaggi dal character design ispirato, curati nei fascinosi vestiti, nelle armi e negli accessori: vedere come è stata resa la doppia

Anche stavolta gli scontri non avvengono in maniera casuale ma entrando in contatto con una di queste entità. C'è da dire che ormai è lecito pretendere l'abbandono della casualità dei combattimenti, mentre ai tempi del primo *Valkyrie Profile* si trattava di una caratteristica ancora poco diffusa

personalità di Alicia per credere. Peccato solo per alcuni nemici un po' più piatti e meno ispirati.

Fascinoso, elegante, raffinato tanto nell'estetica quanto nel gameplay e accompagnato da una colonna sonora a opera di Motoi Sakuraba, che anche se fin troppo riconoscibile nelle BGM di battaglia sa farsi valere nei pezzi più d'atmosfera, *Silmeria* potrebbe però rivelarsi un'esperienza troppo ostica per quanti non hanno maturato un'esperienza abbastanza lunga in questo genere, mentre farà la gioia di chi vuole affrontare una vera sfida che almeno per una volta si discosta da canoni ormai fin troppo abusati. **[7]**

Il destino degli Einherjar

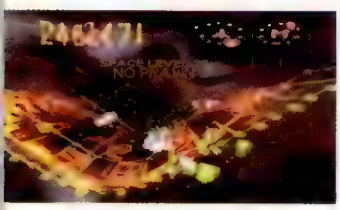
Esplorando i dungeon, spesso ci si imbatte nelle antiche vestigia degli Einherjar, eroici guerrieri che hanno perso la vita combattendo, e che vengono reclutati dalle valchirie per servire Odino. Silmeria tuttavia ha perso la memoria, e solo vedendo tali reliquie può essere nuovamente in grado di richiamare in battaglia coloro ai quali appartenevano. È un peccato però che in molti casi la loro storia sia praticamente per nulla approfondita, riducendoli di fatto a (meno di) semplici summon. Il primo *Valkyrie Profile* invece spiccava proprio per la sua componente umana, e per le commoventi storie dei comuni mortali prescelti dalle valchirie.

Nel corpo di Alicia convive la personalità di Silmeria, cosa che le procurerà non pochi problemi

Il contatore del punteggio di *Space Giraffe* cambia continuamente, e numeri colorati escono dai nemici distrutti volando attraverso lo schermo. Ciò rischia di distrarre, soprattutto quando tutti i bonus vengono sommati alla fine del livello

SPACE GIRAFFE

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: MICROSOFT SVILUPPO: LLAMASOFT



I livelli sono 100 in tutto, e spaziano tra permutazioni cromatiche vivaci e variegate di sgargianti superfici wireframe. La struttura può essere lineare o circolare: entrambe richiedono movimenti e strategie sorprendentemente distinti

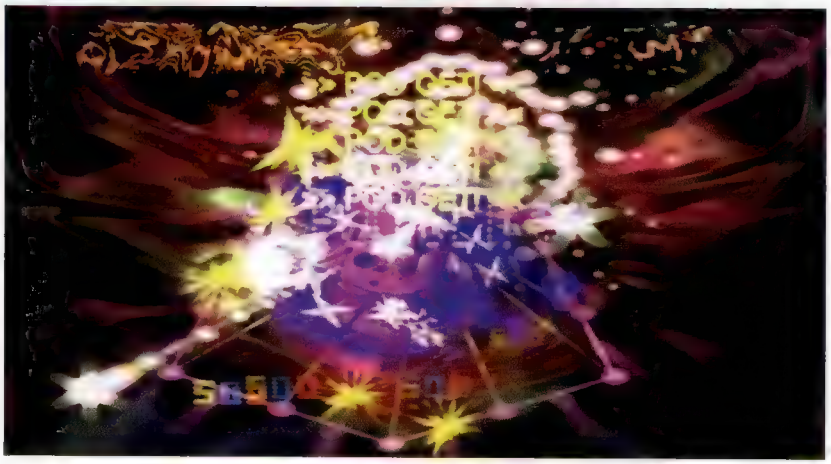
"*Space Giraffe* NON è *Tempest*!", ruggisce già la prima riga del tutorial del nuovo gioco ideato da Jeff Minter. No, questo shooter astratto con strane navi spaziali, dove i nemici (NON pulsar) si avvicinano gradualmente per poi lanciarsi verso di voi, certamente NON è *Tempest*. Ma per capire il motivo bisogna giocarci un po'.

Inizialmente il titolo sembra fin troppo pieno di idee: ci sono molte variabili da tenere in considerazione se si vuole raggiungere un punteggio decente, laddove colpire i nemici è meno importante che sparare ai loro colpi, e la supercrescita dei fiori può davvero dare ai nervi. Ma dietro l'aspetto confusionario si celano delle meccaniche semplici: i nemici si muovono per lo schermo sopra un piano wireframe, mentre una linea (la 'power zone') si muove anch'essa verso il basso indietreggiando solo a ogni nemico distrutto. Bisogna mantenere questa power zone attiva, sia per rallentare gli ostacoli in arrivo, sia per poter abbattere tutti i nemici in una sola volta.

Oltre a questo, per mirare all'high score si possono mantenere i proiettili sullo schermo facendoli rimbalzare e raccogliere il contenuto dei fiori, che si rivelerà utile alla fine di ogni livello. I nemici assumono diverse incarnazioni, tra le quali il geniale 'Feedback Monster', che una volta ucciso conferisce una tonalità violacea alle schermate, dando il via a un loop psichedelico.

Non che normalmente non lo sia: ringraziate l'evoluzione della tecnologia grafica precedentemente usata da Llamasoft per realizzare il software Neon di Xbox 360. Giocare in una stanza buia, con il volume alto e in preda a un'elevata dose di caffeina potrebbe essere un'esperienza ipnotica e talvolta accecante. Regole che prima sembravano astruse diventano una seconda natura, e volare a bassa quota sul pelo del wireframe, mantenere alta la power zone con un fiore e far allineare gli avversari in vista del gran finale risulta magnetico. Ci sono però due piccoli problemi che possono unirsi a formarne uno ben più grande: i colpi finiscono talvolta per perdersi nello sfondo psichedelico, e quando i fiori crescono oltre il bordo (diventando così mortali) potrebbero essere difficili da vedere. Sfrecciare da una parte all'altra nel più completo caos è reso difficile dal fatto che talvolta potreste essere uccisi senza sapere chi sia stato, oppure che accorgervene troppo tardi per poterlo evitare.

Ciò potrebbe essere un problema quando il punteggio è sui 65 milioni e state puntando ancora più in alto. Finirete per imprecare numerose volte, ma l'originalità e la longevità di *Space Giraffe* vi spingeranno sempre a cominciare una nuova partita. Fondamentalmente si tratta di un titolo semplice: basta imparare le regole, saper manipolare bene i diversi elementi, e infine totalizzare un incredibile punteggio di cui vantarsi. Chi può dire il contrario? **[8]**

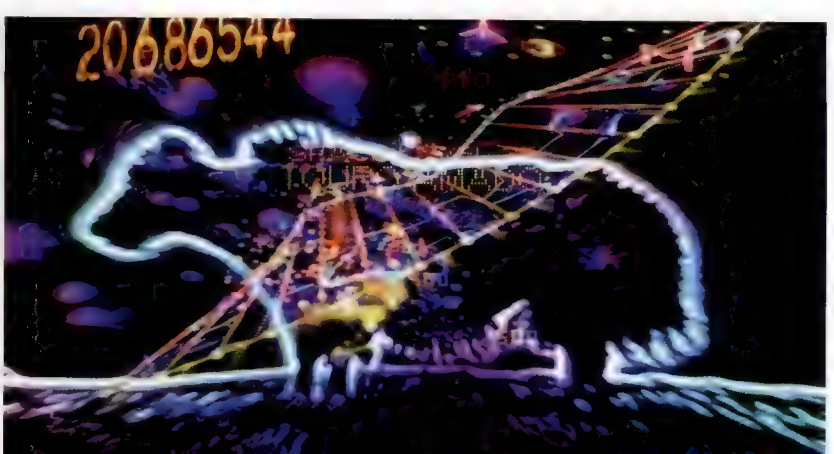


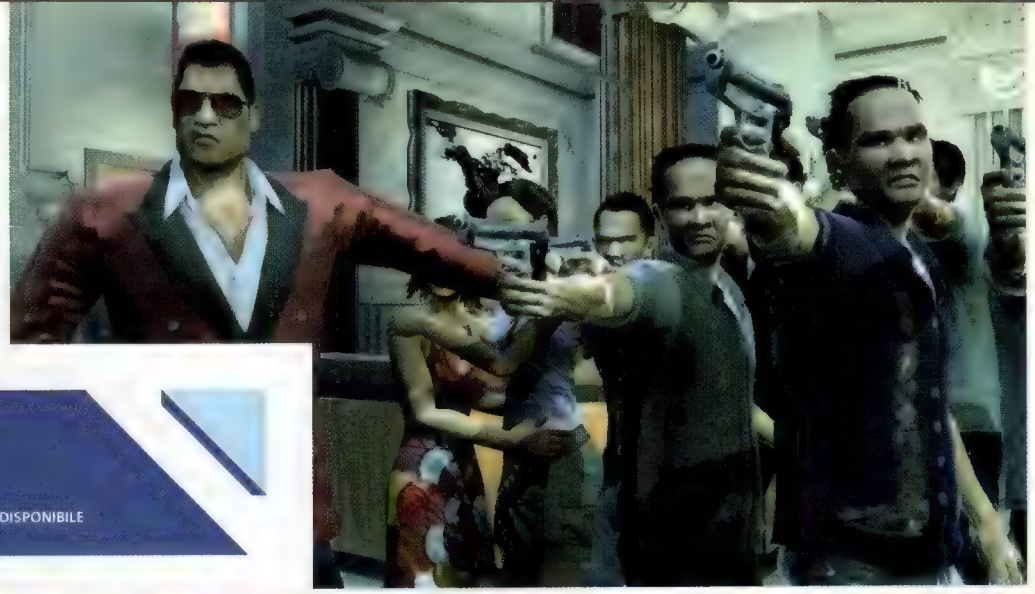
Il gioco è pieno di riferimenti a diversi giochi, con citazioni che spaziano da *Stop The Express* a *Super Mario Sunshine*. I lapidari giudizi di fine livello, inoltre, spaziano da commenti come 'Meh' a 'Super mega awesome'

Techno techno techno flower

Uno degli aspetti principali di *Space Giraffe* è l'ottima fusione tra lo sfondo psichedelico e l'azione su schermo, capace di creare il giusto equilibrio tra divertimento e vivacità. La musica batte e si ripete, accompagnando l'esperienza e quasi rischiando di inceppare la mente durante i crescendo più audaci. Una delle più grandi delizie del gioco è relativa proprio a questi momenti frenetici: colpendo particolari bersagli si attiverà un livello bonus. In cosa pensate consista? Abbattere navi e ottenere punti, magari? Colpire asteroidi? Volare attraverso dei cerchi? Niente di tutto ciò: il ritmo di gioco rallenterà sensibilmente, una musica ambient si diffonderà nell'aria e tutto ciò che dovrete fare sarà raccogliere fiori. A ogni coltura sentirete un tintinnio, che unito al resto dell'audio diventerà presto magnetico. È certamente un gradito diversivo all'intensità visiva e acustica dei livelli precedenti, che regala qualche momento di stimolante tranquillità.

Gli effetti visivi sono legati all'aumento del punteggio, e vanno da semplici distorsioni dello sfondo, a teste di pecora che appaiono su schermo. Il particolare stile di *Space Giraffe* potrebbe però fargli guadagnare tanti fan quanti detrattori





STRANGLEHOLD

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: MIDWAY SVILUPPO: MIDWAY CHICAGO

Sviluppato dal team Midway di *Psi-Ops* in strettissima collaborazione col regista John Woo, *Stranglehold* è un gioco incentrato sul ricreare la magia dei film d'azione. O per meglio dire, l'arte della fuga. Nel gioco sarete continuamente alle prese con orde di nemici che vi assaltano, spingendovi in angoli ancor più gremiti di gente ostile. Barricarvi tra tavoli e sedie vi offrirà un provvisorio rifugio, almeno finché le vostre coperture d'emergenza non saranno spazzate via dalla tempesta di piombo e fiamme scatenata contro di voi. Tra le tracce delle pallottole, tutte rigorosamente modellate una ad una, ricomincerete la vostra magnifica fuga acrobatica, battendovi colpo su colpo fino all'agognata conclusione del gioco.

Stranglehold, pseudo-sequel del film Hard Boiled che vede di nuovo in azione il superpoliziotto Tequila, deve moltissimo a *Max Payne*. Il sistema di movimento utilizzato è identico: visuale in terza persona dietro le spalle del vostro alter ego con puntamento libero della vostra arma, il tutto condito da un massiccio uso di *bullet-time* e spettacolari tuffi plastici. Ma del resto è inutile girarci troppo intorno: questa meccanica di gioco deve moltissimo a ogni sparatoria cinematografica dal 1992 a oggi, e in questo campo uno degli ispiratori numero uno è proprio John Woo col suo 'bullet ballet'. Il cerchio, insomma, si chiude. Anzi, il fatto che il titolo Midway scelga di migliorare, invece che negare, quanto visto in *Max Payne*, *Gungrave*, *Total Overdose* e *The Matrix: Path of Neo* è una scelta saggia e onesta, che abbiamo decisamente apprezzato.

Si vede che molto tempo è stato impiegato per far funzionare bene le basi del gioco, e questa è un'ottima cosa. L'alchimia di controlli, animazioni, I.A. e sistema di danni all'ambiente è assolutamente perfetta, e in questo modo il gioco riesce a riprodurre a meraviglia il ritmo di Hard Boiled, fornendo un'azione dal grande ritmo e sempre imprevedibile. Tequila, poi, salta da una parte all'altra in perfetta sintonia col contesto, aggrappandosi a lampadari, servendosi di carrelli e persino usando scheletri di dinosauri, con movimenti fluidissimi, planando attraverso gli scenari al semplice tocco dello stick. Inutile dire che, in tutto ciò, le sue mani saranno sempre pronte a imbracciare armi e a elargire ai nemici massicce dosi di pallottole (meglio se mirate alla testa).

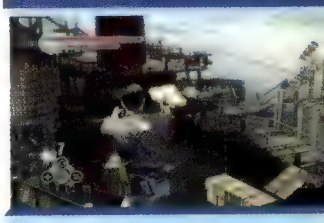
Mentre la storia, una folle opera grandguignolesca piena di doppi giochi, fumo di sigari e occhiali da sole giganti, si dipanerà tra Hong Kong e Chicago, non saprete mai con certezza se in *Stranglehold* siete più Tequila o lo stesso Woo, se star o regista. La vera genialità del gioco, comunque, emerge solo una volta sbloccato il livello di difficoltà Hard Boiled, quando *Stranglehold* diventa un mix di strategia e coreografie, senza mirino assistito e con gli attacchi speciali usati al massimo della loro efficacia. Era dai tempi di *Red Dead Revolver* che un gioco non riproduceva in modo così soddisfacente una sparatoria. I boss di *Stranglehold*, gli obiettivi costruiti in base alle varie mappe e le sequenze d'azione su rotaie sono quasi ridondanti, mentre le modalità deathmatch online sono un autentico must. Senza di esse, il gioco lascerebbe il gusto un po' amaro di qualcosa di bello ma un po' grezzo, che avrebbe potuto essere migliorato con un po' di cure in più, tecniche e di design. Pare proprio che Tequila sia condannato a restare nei solchi tracciati dalla tradizione, nel bene e nel male. [7]

Gli attacchi speciali di Tequila, ottenuti in sequenza totalizzando uccisioni multiple, cominciano con la mira di precisione, una sorta di modalità cecchino in slow motion. È un potere ideale per affrontare molti dei boss

Chiamata col nome fuorviante di Tequila Bomb, la barra degli attacchi speciali sblocca anche una modalità nella quale Tequila diventa invulnerabile, molto arrabbiato e decisamente dal grilletto facile, e più tardi anche un devastante attacco con giravolta che va scattare il volo di colombe tipico dei film di John Woo

Se non versate almeno una lacrimuccia di gioia quando scoprite l'abilità di Tequila di accucciarsi, vuol dire che non avete mai visto Trappola di Cristallo. È veramente straordinario il modo in cui questo gioco riesce a riprodurre le sensazioni tipicamente scatenate dai migliori film d'azione

Distruzione sistematica



L'influenza del sistema fisico Massive D di *Stranglehold* diventa sempre più evidente man mano che andrete avanti nel gioco. Quel che all'inizio sembra solo una serie di opportunità, come insegne che cadono, tendoni che si spaccano, rocce che piombano sulle gang nemiche e pilastri che crollano a creare ponti, si rivela più avanti fondamentale nel tracciare la strategia di gioco. Quando i nemici si moltiplicheranno e cominceranno a spuntare da ogni angolo, alcuni armati di fucili di precisione e altri di fucili a pompa, trovare subito un riparo diventerà al contempo essenziale e vano. Il fatto è che ben poco di Chicago e Kowloon è fatto per durare a lungo, in questo gioco, e la presenza di Tequila è quasi sempre il bacio di addio per ogni oggetto fatto di materiali distruttibili. Il gioco ha davvero un eccezionale sistema di controllo, e si aspetta che voi sappiate utilizzarlo. È molto poco il tempo per fare i turisti, in *Stranglehold*.

Xenogears
PlayStation

TIME EXTEND

XENOGEARS

FORMATO: **PS1**
PUBLISHER: **SQUARE**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
ANNO DI USCITA: **1998 (GIAPPONE)**

Il pionieristico JRPG di SquareSoft era troppo ambizioso per il suo medium oppure, semplicemente, nessuno ha mai più osato sognare così in grande?

Considerato da molti un vanitoso e volutamente involuto progetto fantascientifico da milioni e milioni di yen, *Xenogears* rimane comunque uno dei JRPG PlayStation più elogiati. Se visto con occhi ingenerosi, sembrerà un confuso guazzabuglio di stili di gioco privo di organicità e coerenza per tutte le sue tortuose e occasionalmente incomprensibili 60 ore. I detrattori sostengono che al gioco sia stato affibbiato lo stato di cult per poco più che un'unione di atteggiamenti filosofeggianti e di grossi robot, classico motivo d'infatuazione per fanboy liceali.

In sua difesa, però, l'appassionata fanbase di *Xenogears* pone l'accento sul fatto che il loro beniamino, grazie alla mitologia complessa, ai sistemi di combattimento multipli e a una vertiginosa parata di momenti topici sia narrativi che ludici, riesce a distaccare senza sforzo, per portata e ambizione, numerosi titoli contemporanei. A oggi, resta il lavoro più puro e impegnativo di Tetsuya Takahashi, il gioco da cui la sua sfortunata serie *Xenosaga* vide i natali, pur senza mai superarlo.

Takahashi e il suo team, molti membri del quale avevano lavorato all'amatissimo *Chrono Trigger* per Super Nintendo, sono riusciti a creare un universo credibile e autentico attraverso la conoscenza approfondita di ogni sua minuzia, tanto del passato quanto del presente. La pura e semplice quantità di precisi dettagli su questo universo immaginario è sconcertante. Ancor prima del periodo in cui il gioco ha inizio, i quattro scrittori del progetto avevano preparato 10.000 anni di intrichi storici.

Questo complesso intarsio si divide in tre diverse ere, ciascuna gestita da miriadi di diverse tecnologie e popolata da specie ciascuna con la propria nomenclatura. Nazioni che combattono contro altre nazioni in un passato oscuro e distante, lasciti di guerre e alleanze il cui effetto domino corre lungo il tempo fino al momento d'inizio del gioco: questi dettagli vengono poi svelati poco per volta, come si conviene, attraverso cut scene e rimembranze sparse per tutto il gioco. All'entrare e uscire di scena di personaggi del passato e del presente su questo ampio palcoscenico, una ragnatela di relazioni dirette e incrociate si interseca a tenere assieme la storia. È però nel protagonista principale di *Xenogears* che i videogiochi trovano il loro eroe freudiano più complicato.

Xenogears non è mai arrivato in Europa, ma il gruppo SadNES CITy Translations (www.sadnescity.it), del quale fa parte la nostra Virginia, ha tradotto in italiano l'enorme mole di testo inglese e rilasciato una patch

Nazioni che combattono contro altre nazioni, lasciti di guerre e alleanze il cui effetto corre lungo il tempo: questi dettagli vengono svelati poco a poco

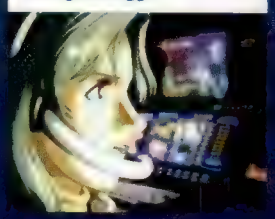
Lungo *Xenogears* riecheggiano i temi di mille storie fantascientifiche: una generazione di donne nate sterili, il superamento del potenziale umano da parte di leader immortali e una città sospesa sull'oceano, invisibile a chi non la abita

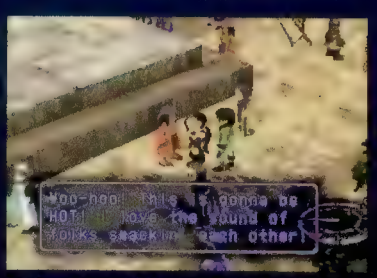
C'è un ovvio motivo per cui molti JRPG raccontano storie di orfani. In innumerevoli casi ci viene presentato un protagonista teenager che anni prima era stato depositato sulla soglia di un qualche generoso popolano. Con una storia così aperta noi, i giocatori, siamo liberi di imporre qualcosa del nostro background personale su questa tela vergine. Il gioco ci consente dunque di assumere il ruolo di un altro, che non è però tanto sviluppato da lasciar fuori la nostra personalità e immaginazione. E inoltre, ovviamente, ritrovarsi nei panni di un orfano suscita un immediato senso di empatia e aggiunge uno scopo urgente e ulteriore all'avventura: la scoperta e la comprensione di chi sia realmente il nostro personaggio.

Xenogears racconta una storia simile, ma come tutte le creazioni più interessanti costringe le convenzioni del genere in nuove forme. Ci viene presentato un presunto orfano, Fei Fong Wong, un ragazzo portato nel villaggio di

UN OSCURO OSSERVARE

A causa di una traduzione stentata e di un secondo disco affrettato, è difficile cogliere appieno molti dei più profondi dettagli del plot di *Xenogears*. Allo scopo di spiegare il gioco più esaurientemente, il team di Takahashi rilasciò il Perfect Works, un artbook divenuto all'istante la bibbia dei fan. Pagine e pagine di spiegazioni ed esegesi, tradotte meticolosamente dal giapponese, furono stipate nelle fanzine e caricate su Internet svelando i misteri irrisolti della trama. Riscoprire il gioco ora, con il quadro d'insieme reso più completo grazie a questo lavoro separato, rende invero la storia ben più godibile: si tratta di una lettura consigliata a chiunque voglia giocare *Xenogears* oggi.



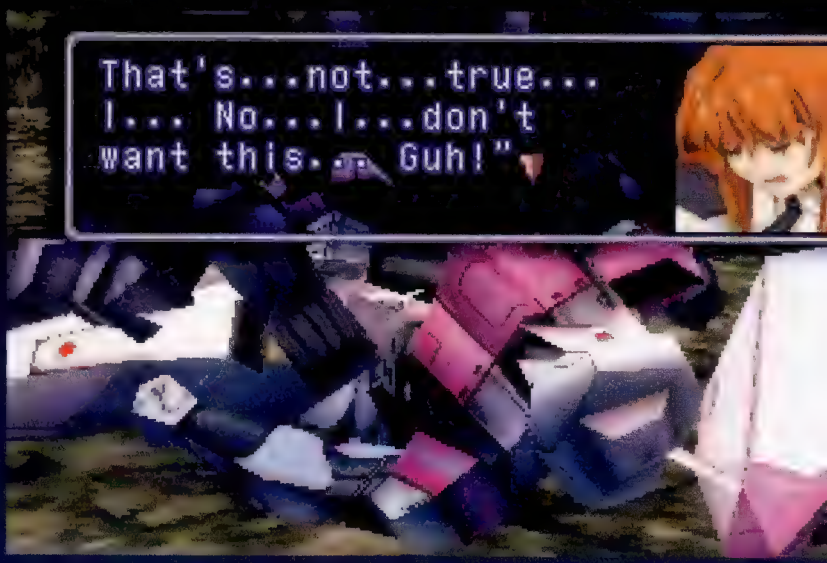


La colonna sonora di *Xenogears* è stata curata da un altro componente del team di *Chrono Trigger*, Yasunori Mitsuda, ed è spesso considerata il suo capolavoro. Joanne Hogg, cantante irlandese della band Iona, ha prestato la sua voce per la canzone finale

Lahan alcuni anni prima, durante una notte tempestosa, da uno straniero avvolto in un mantello. Privo di memorie della sua vita prima di allora, Fei, in un certo senso, si conforma allo stereotipo del personaggio principale, ma si scopre ben presto che è tutto meno che un foglio bianco. Nel giro di un'ora di gioco, Fei annienta il suo villaggio in un atto di distruzione assoluta uccidendo inoltre la sua migliore amica, che fino a un momento prima aveva aiutato nella preparazione del matrimonio che si sarebbe tenuto l'indomani.

La scena è gestita con grande destrezza. Lahan è un villaggio sulla periferia di un Paese in guerra con l'Impero confinante. Quella notte, la guerra irrompe nel villaggio quando un gruppo di Gear (i mech di *Xenogears*) militari vi esegue un atterraggio di emergenza, nel tentativo di rubare uno degli ultimi ritrovati tecnologici del nemico. Mentre gli anziani tentano di evacuare il villaggio per via del conseguente scontro a fuoco tra i ladri e gli inseguitori, Fei sale sul Gear rubato e punta le armi su entrambi gli intrusi. Nella battaglia che segue, però, perde il controllo a seguito di un momento di rabbia estrema. Ci si risveglia su una scena di distruzione totale, circondati da un gruppo di civili sopravvissuti i cui familiari e amici sono stati massacrati da Fei. Come giocatori ci si sente in imbarazzo, pieni di vergogna per la presenza di quei PnG, un senso di colpevolezza e di impotenza che rispecchia perfettamente quanto provato dal protagonista e ne giustifica l'esilio immediato.

Con lo svilupparsi della trama e la rivelazione dei misteri, scopriamo che Fei è stato vittima di violenze psicologiche all'età di appena tre anni da parte di un'impostora nel corpo di sua madre.



Scopriamo che, tentando di spiegare al padre la violenza subita con il suo vocabolario infantile e limitato, non era mai stato preso sul serio. Che la personalità di Fei, come conseguenza di tali fatti devastanti, si era dunque divisa nei freudiani ego, superego e id. E infine, che Fei è in realtà la reincarnazione di un bambino di nome Abel che, 10.000 anni prima, era stato l'unico sopravvissuto di un disastroso naufragio spaziale (visto nella sequenza animata d'apertura), e che in ogni generazione da allora era rinato con lo scopo di salvare il mondo. Il protagonista di *Xenogears* è ben lontano dai 'capo party' semplicistici e bidimensionali di molti JRPG Square per SNES usciti solo pochi anni prima.

Nel giro di un'ora, Fei annienta il suo villaggio in un atto di distruzione assoluta, uccidendo la sua migliore amica che si sarebbe sposata l'indomani

Lo scopo ultimo dell'entità Fei è la distruzione di un'antica arma senziente (ma opera dell'uomo) precipitata sul pianeta. Qui, ancora una volta, l'autore decide di rigirare le convenzioni a proprio vantaggio. Sebbene, a un primo sguardo, l'arma, chiamata Deus (e provvista di un avatar che porta avanti la sua volontà sul pianeta), sembri adattarsi al tipico stereotipo dell'antagonista, viene rivelato che si tratta in realtà del responsabile della nascita della vita umana sul pianeta. L'uomo era infatti stato creato perché fosse sfruttato da Deus per ricostruirsi. Di conseguenza, Fei combatte contro il creatore della propria specie, e ciò permette al gioco di esplorare la filosofia, la religione e la relazione che intercorre tra l'Uomo e il Divino.

Qui sta la fonte di maggiore controversia del gioco: esso sembra portare un attacco massiccio contro la religione organizzata (vista come strumento di un dio malvagio) e, proprio per questo, l'uscita americana non saltò solo per un soffio. Ciò non toglie che la trama restasse tutt'altro che semplice da seguire. La concentrazione richiesta per capire 10.000 anni di storia alternativa in un universo alternativo, ricolma di metafore e allegorie, non era certo alleggerita dallo script imperfetto. Se nel più minimalista aspetto della narrazione della vita di tutti i giorni i dialoghi riescono a essere spesso arguti e brillanti, gli elementi della macro-trama non beneficiano certo di una traduzione a tratti stentata.

Si dice addirittura che il gioco, nato in un periodo in cui le società appaltavano gran parte del loro lavoro di localizzazione, sia stato rimandato al team dei traduttori per essere riscritto, in quanto lo script originale era troppo poco chiaro. Molti giocatori non tentarono nemmeno di tenere il passo della storia e lasciarono che a incitarli a proseguire

Il sistema di combattimento è una variazione sul tema di quello utilizzato in *Chrono Trigger*. I giocatori devono agire velocemente per mettere a segno gli attacchi prima degli avversari

Il gioco non contiene solo riferimenti religiosi e filosofici d'alto bordo. Film di fantascienza come Star Wars e 2022: I Sopravvissuti vengono sovente citati nei dialoghi e nelle cut scene

fossero i risvolti della trama più digeribili e, ancor più, il frenetico sistema di combattimento e le godibili fasi di esplorazione.

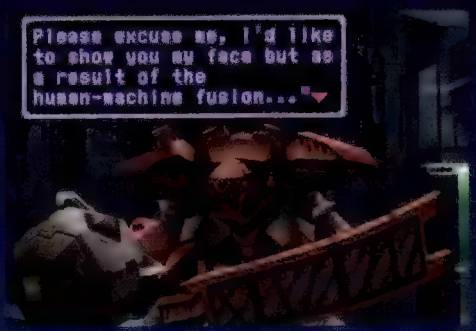
Dal momento che il gioco può vantare ambientazioni completamente 3D (in contrasto con gli sfondi allora prerenderizzati dei *Final Fantasy*), le suddette sezioni possiedono un feeling particolare. È possibile saltare fra i tetti, e gli oggetti nascosti vanno trovati affrontando larghi baratri. In questo modo il gioco spesso somiglia molto a un platform, e da ciò risulta un'inattesa accessibilità anche per i non patiti del genere.

I due sistemi di combattimento del gioco non sono meno immediati e godibili. I combattimenti a piedi, con visuale laterale, assegnano attacchi di diversa potenza a ciascuno dei pulsanti principali. Tramite la successione di questi attacchi è possibile eseguire mosse in perfetto stile beat 'em up. La pressione di ciascun pulsante costa un certo ammontare di Action Point (AP) dipendente dalla potenza dell'attacco, fino all'esaurimento di tutti gli AP disponibili per un singolo turno. Verso la fine del gioco, grazie a un massimo di 28 AP disponibili per ciascun personaggio, è possibile eseguire combo lunghissime e devastanti, e questo incremento tangibile ed emozionante delle proprie abilità è la forza che guida l'intero gioco.

Oltre alle battaglie in scala umana, i personaggi a volte salgono sui propri Gear e danno vita a ingenti scontri fra titani. La variante del sistema di AP mantiene intatta la coerenza con le meccaniche principali, ma le sottili differenze nel funzionamento degli attacchi spezzano il rischio di monotonia in un aspetto dei JRPG che spesso stanca o tedia i giocatori sul lungo termine.

L'ambizione sfoggiata nella trama, nell'esplorazione e nel sistema di combattimento ha tuttavia un prezzo. Pur essendo *Xenogears* diviso in due dischi, l'esperienza del giocatore nella seconda parte del gioco differisce, e non di poco, rispetto alla prima. È chiaro che il grosso della sbrigliata immaginazione e dell'attenzione degli autori si sia concentrato sulla metà iniziale del gioco, prima che le ristrettezze di tempo e di budget li costringessero ad affrettarsi verso la conclusione. Il risultato è che la seconda metà del gioco si affida ancor più pesantemente alle sequenze non interattive, concedendo al giocatore solo un dungeon ogni tanto per variare il ritmo: quasi un rovesciamento rispetto alla vibrante interattività della prima parte.

La gigantesca storia di *Xenogears* è, per certi versi, una grandiosa dimostrazione di ciò che può andar bene e male quando a un team con una singola idea immensa viene concessa la libertà espressiva ed economica per fare ciò che vuole. È un gioco chiaramente modellato da un autore la cui creatività e ambizione superavano persino il ciclopico budget che SquareSoft era disposta a concedergli. Intenso tanto nel macrocosmo della sua storia epica quanto nel suo microcosmo giocoso e quotidiano, *Xenogears* non è riuscito a raggiungere i più alti onori nell'ambiente videoludico occidentale, in parte a causa della sua traduzione pasticciata, ma soprattutto per via del flagello di ogni sviluppatore creativamente libero: la consegna affrettata per aver voluto aggiungere un'interminabile teoria di dettagli.



Benché i giochi della serie *Xenosaga* siano legati a *Xenogears*, era Square a detenere i diritti e il nuovo publisher, Namco, fu dunque costretto a mantenere una certa distanza tra i due lavori. All'uscita del secondo episodio di *Xenosaga*, Takahashi era stato di fatto allontanato dal progetto

IL NOME DI DIO

È cosa risaputa che *Xenogears* saccheggia nomi e concetti da numerose religioni e filosofie. Le due nazioni in guerra, Aveh e Kislev, hanno i nomi di due mesi del calendario ebraico. Caino e Abele, i figli di Adamo ed Eva nella Genesi, sono personaggi fondamentali della storia, mentre la Ethos (in originale, letteralmente, Chiesa) rassomiglia alla chiesa cattolica per paramenti, architettura delle sedi e dettagli cerimoniali. Non tutte le influenze possono vantare tale ortodossia, ad ogni modo: non contando il fatto che il gioco era inteso come l'"Episodio V' di una serie di sei, molti dei risvolti della trama ricordano da vicino quelli di Star Wars.

THE MAKING OF...
SYSTEM SHOCK 2

Un team senza esperienza al lavoro sul sequel di uno dei giochi più rispettati nella storia del PC. Sembra la formula di un horror. E lo è, ma in senso buono

FORMATO: **PC** PUBLISHER: **EA** SVILUPPO: **IRRATIONAL GAMES** ORIGINE: **STATI UNITI** ANNO DI USCITA: **1999**

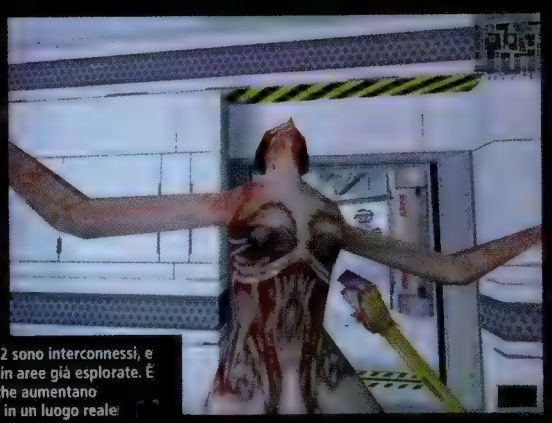
Le luci sono basse. Tutti lottano in preda al panico contro una scadenza angosciante e apparentemente impossibile da rispettare. Ad ogni svolta c'è una paralizzante carenza di risorse. Secondo un criterio oggettivo il team, piccolo e inesperto, non ha le capacità per raggiungere i propri obiettivi ed è stipato in una singola camera, anzi in mezza, visto che si tratta di una stanza ripartita da divisori. Quando si pensa a dove e come Irrational abbia lavorato sul suo primo gioco, è facile guardare all'orrore claustrofobico di *System Shock 2* come ad un semplice prodotto dell'ambiente.

Infatti, considerando la loro situazione nei primi anni, si inizia a chiedersi perché i co-fondatori di Irrational **Kevin Levine**, Rob Fermier e Jonathan Chey abbiano lasciato l'illustre e a lungo rimpianta Looking Glass Studios. "Naturalmente quella con Looking Glass è stata un'esperienza di grande impatto per me", spiega Levine. "Era il mio primo lavoro nell'industria dei videogiochi. Ho incontrato molte persone che rispettavo e ammiravo, persone la cui eredità, ancora oggi percepita, è nota soprattutto all'*intellighentsia* dell'ambiente. Me ne sono andato perché, nonostante quanto talento avessero le persone che erano lì, in un certo senso somigliava più a un'università che a un'azienda. Si discuteva molto di come far progredire il medium, ma poco di come creare prodotti di successo".

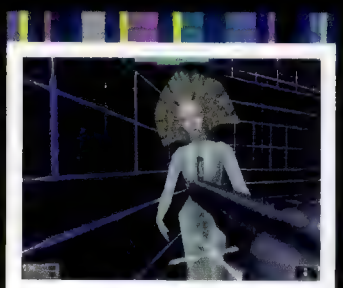
> "In Looking Glass si discuteva molto di come far progredire il medium, ma poco di come creare prodotti di successo"

Provenendo dall'industria cinematografica, Levine sentiva che l'azienda doveva trovare un equilibrio tra l'arte e il commercio: "Ho pensato, forse ingenuamente all'epoca, 'Ehi, posso farcela!'. Non avevo idea di cosa effettivamente significasse, visto che ero un tipo arrogante convinto che sarebbe stato facile. Ci siamo messi per conto nostro e molto presto abbiamo scoperto che era impegnativo". E lo era in modo quasi fatale. Il primo progetto della compagnia, una versione singleplayer del vecchio sparatutto isometrico *Fireteam*, venne cancellata quando il produttore decise di concentrarsi solo sul multiplayer. Questo lasciò in perdita Irrational, finché Paul Neurath, capo di Looking Glass, li chiamò con un'offerta. Pur avendo lasciato Looking Glass, erano rimasti in buoni rapporti col precedente datore di lavoro. Infatti, la loro metà stanza era in pratica sepolta in un angolo del ben più grande studio.

L'offerta di Neurath era incredibilmente aperta. Sviluppando *Thief: The Dark Project*, Looking Glass aveva creato un proprio motore interno. Tutti quelli di Irrational ne avevano esperienza, avendo lavorato

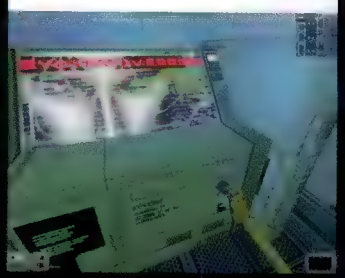


I livelli di System Shock 2 sono interconnessi, e danno accesso a risorse in aree già esplorate. È uno dei molti elementi che aumentano l'impressione di trovarsi in un luogo reale



DIETRO IL VOLTO DI SHODAN

Pur essendo una buona semplificazione, è ingeneroso dire che Looking Glass fornì solo la tecnologia e il controllo qualità mentre Irrational si occupò del resto. Molti hanno lasciato la propria impronta su *System Shock 2*. Ad esempio, la rivelazione che la dottoressa Janice Polito, che guida il giocatore nella sezione d'apertura, era morta da tempo ed era stata interpretata da SHODAN, fu scritta da Randy Smith, futuro capo del progetto *Thief: Deadly Shadows*. L'orrorifica sequenza in cui le mura scorrono su un lato per rivelare il volto dell'IA è una delle più memorabili del gioco e il brivido che produce è precursore di successivi lavori di Smith, come quello nell'ammiratissimo livello The Cradle di *Thief 3*.

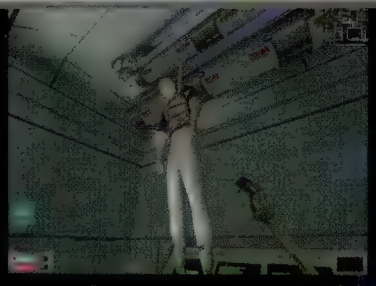


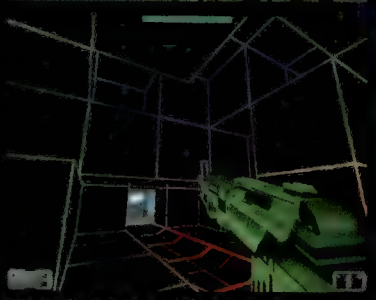
tutti su *Thief*. Perché non creare un gioco insieme? Qualsiasi gioco vogliate, davvero. "Abbiamo iniziato immediatamente a far progetti", ricorda Levine. "I tre partner si sedettero e finimmo con un progetto per un gioco che era in pratica il nostro progetto per *Shock 2*, ma in un mondo completamente diverso. Era una storia in stile 'Cuore di tenebra', con un comandante dell'esercito che impazziva, e la missione era andare su questa folle astronave e assassinarlo".

L'idea fu proposta a vari produttori. A coglierne il potenziale fu Eletronic Arts che, attraverso l'acquisizione di Origin, era in possesso dell'IP di *System Shock*. Fu proprio EA a suggerire che il gioco potesse essere *System Shock 2*. "E noi dicemmo: 'Uhm... Certo'", ride Levine. "Ho riscritto la storia e cambiato alcune cose, ma il design del gioco non è mai cambiato".

Era un'opportunità rara. Il *System Shock* originale era uno dei giochi che avevano fatto desiderare a Levine di passare all'industria dei videogiochi. Che cosa lo rendeva così speciale? "La sensazione di essere in un luogo reale", dice estasiato. "La sensazione del mistero, di doverlo districare, non alla maniera di un gioco adventure ma nel contesto di un gioco action. Si arriva lì e... che cosa è successo? È davvero un ottimo meccanismo narrativo". L'idea originale di Austin Grossman e Doug Church per *Shock* è stata ampliata da Irrational nel sequel. "In *Shock 1* si era un personaggio specifico, con una storia alle spalle", nota Levine. "*Shock 2* inizia con il classico 'risveglio con amnesia'".

Lo spawning ripopola le aree di mostri. Nonostante sia stata una decisione controversa, ha assicurato che i giocatori restassero in tensione mentre esploravano la zona





Il livello finale del gioco è situato dentro la memoria di SHODAN e riprende lo stile visivo del *System Shock* originale, mescolato con semplici linee vettoriali che simulano l'incompletezza della sua visione

La licenza di *System Shock* non consegnò al team solo tecniche astratte e ambientazioni. Consentì anche a Irrational l'accesso a uno dei più sorprendenti antagonisti dei videogiochi: l'arrogante intelligenza artificiale SHODAN. Nel primo *System Shock*, frustrava e derideva il giocatore ad ogni svolta, uno dei rari casi in cui l'antagonista primario di un gioco è una presenza quasi costante.

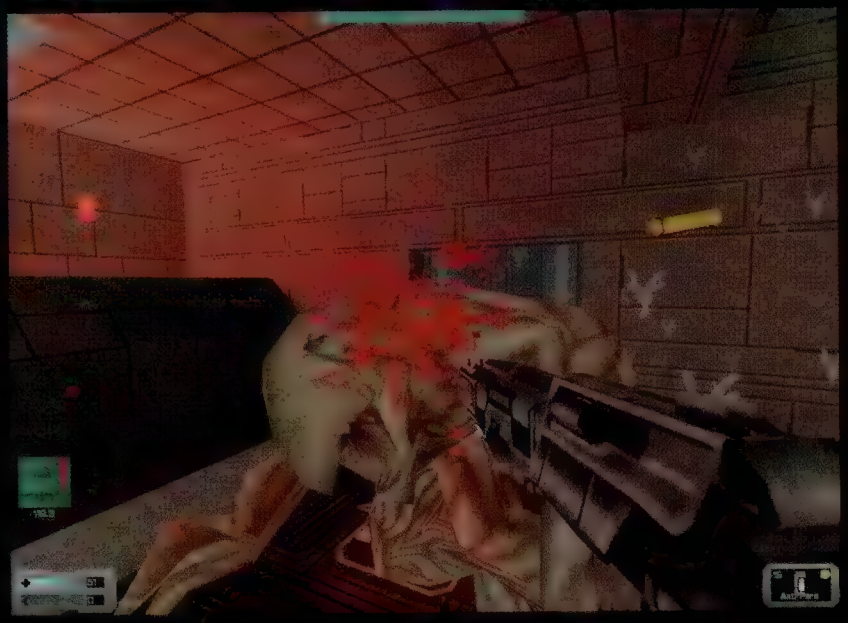
> "I cattivi facevano la loro mossa e poi sparivano quando si saltava loro in testa tre volte. È stato divertente fare qualcosa di più sofisticato"

"Il mio lavoro era presentare SHODAN in modo nuovo", dice Levine. "L'avete incontrata nel primo gioco, ma se dice le stesse cose, perché chiamare questo *Shock 2* e non *Shock 1.5*?" Il risultato è stato far collaborare SHODAN con il giocatore nelle vesti di alleata, scomoda e irritabile, ma pur sempre un'alleata. "Era una cosa piuttosto audace per l'epoca", dice Levine della presentazione dell'IA. "Allora i cattivi apparivano in alcune scene, facevano la loro mossa e poi sparivano quando saltavi loro in testa tre volte. È stato divertente cercare di fare qualcosa di più sofisticato. Quella svolta all'inizio, e anche il modo in cui viene presentata, era un aspetto importante nel far proseguire il suo personaggio e assicurarsi che il giocatore sapesse con chi aveva a che fare".

Nella collaborazione con Looking Glass, Irrational fornì il design, i contenuti artistici e la programmazione, mentre la sua vecchia azienda fornì la tecnologia del Dark Engine e i servigi del suo team di controllo qualità. Looking Glass impiegò anche altri talenti, tra cui il mago del suono Eric Brosius (che è stato coinvolto in progetti che vanno da *Thief* a *Guitar Hero*). Il suo lavoro su *System Shock 2* è stato particolarmente memorabile. "Una delle ragioni per cui crea ambientazioni sonore così potenti è che hanno sempre un tocco di ambiguità", afferma Levine. "Non si può identificarne ogni singolo elemento. Suoni, voci, cose che la gente dice, cose che non hanno un significato chiaro. Questo crea una notevole tensione. Aggiunge un altro elemento di mistero, di suspense". L'audio è indubbiamente uno dei punti forti di *System Shock 2*, con la designer, scrittrice e moglie di Eric, Terri Brosius, che riprende il ruolo di SHODAN, affiancata da una serie di ruoli memorabili, dai mutanti ai robot alle... scimmie psioniche?

Queste ultime, nonostante siano uno degli elementi più amati nel cast del gioco, derivarono in effetti da un incidente fortuito. Avendo concluso una sessione di motion capture due ore prima del previsto, Jon Chey chiese a Levine di fare *qualcosa* per giustificare il tempo che avevano pagato. "Quindi dissi [all'attore che faceva motion capture]: 'Muoviti come una scimmia'", dice Levine. "Non avevamo scimmie nel gioco, ma lo facemmo lo stesso". Questo materiale doveva trovare una

I modelli dei personaggi, poco accurati anche per l'epoca, hanno attirato l'attenzione della comunità del modding: è disponibile un mod pack con alternative ad alta risoluzione, che tuttavia mancano della finezza concettuale degli originali



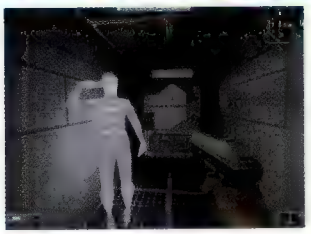
collocazione, e Levine escogitò l'idea di scimmie diventate autocoscienti a causa di esperimenti in laboratorio e prevedibilmente seccate dal trattamento ricevuto dagli umani. "Dovevamo risolvere tutti questi elementi della storia. Credo di scrivere meglio in queste situazioni, quando ho dei limiti definiti", ricorda Levine. "C'erano queste scimmie sensitive... quindi dovevo elaborare un come e un perché, in un modo che non fosse ridicolo e possibilmente piuttosto pauroso. Quando sono con le spalle al muro tendo a lavorare meglio". Non che tutti abbiano notato il fascino delle scimmie sensitive dal principio: "Tutti gli altri ripetevano 'amico, sei completamente matto. Non metteremo scimmie nel gioco!'".

Questa fu più o meno la parte più facile dello sviluppo. Ogni altro elemento è stato problematico. "Zero tempo. Zero soldi. Zero esperienza", afferma Levine. "Non avevo mai consegnato un gioco prima". Dei tre fondatori, solo Chey l'aveva già fatto. "Penso che solo una o due delle persone nella squadra avessero consegnato un gioco prima", aggiunge Levine. "Questa è stata sia una benedizione che una maledizione. Non avevamo idea di cosa stessimo facendo in un certo senso, ma non avevamo neanche idea di cosa non potessimo fare. È per questo che il gioco sembra piuttosto innovativo, perché lo elaboravamo mano a mano che andavamo avanti". Non solo la squadra era inesperta; anche il Dark Engine era una tecnologia lungi dall'essere ultimata, visto che *Shock 2* era già ben avviato prima che *Thief* uscisse. "Non era ancora del tutto funzionante", dice Levine. "Alla fine ci ha donato potenza, ma ci ha limitato in vari modi". I modelli poligonali spesso ridicolizzati del gioco, ad esempio, furono il risultato di una cauta stima di ciò che l'engine avrebbe potuto gestire senza rendere il titolo ingiocabile. Fu anche compiuto un mal riposto sforzo nella creazione di una modalità multiplayer cooperativa rappezzata nel gioco dopo l'uscita. "Fu un elemento di distrazione", lamenta Levine. "Ad alcune persone piacque davvero, ma per il tempo che ci richiese contro la gratificazione ottenuta e ciò che avremmo potuto fare con il resto del gioco, non credo che ci guadagnammo. Il singleplayer sarebbe stato molto, molto più forte se avessimo avuto indietro quel tempo".

La degradazione delle armi era un elemento chiave di *Shock 2*, e quelle da fuoco richiedevano una manutenzione costante per non incepparsi.

Non che ciò abbia danneggiato la reputazione di *Shock 2*; nonostante le scarse vendite ("non conosco i numeri esatti, ma di sicuro non è stato un blockbuster"), da allora il gioco è cresciuto nella considerazione della gente, e ha giocato un ruolo fondamentale nell'hype di *BioShock* di Irrational [vedi pagina 94]. "Al tempo dell'uscita, la gente mi guardava solo se faceva parte dell'*intellighentsia* al quadrato dell'industria", dice Levine. "Ma adesso ci sono così tante persone che lo conoscono. Immagino che se il gioco fosse ancora disponibile commercialmente, venderebbe ancora e probabilmente sarebbe stato un piccolo successo a questo punto. Avrebbe potuto far soldi perché è stato molto economico da produrre".

A prescindere da quanto concerne la sua performance commerciale, Levine si sofferma sull'immateriale quando si parla del perché il suo immaginario resti dentro. Nonostante tutti i problemi di sviluppo, *Shock 2* coinvolge l'immaginazione. "Penso che abbia atmosfera. Non molti giochi hanno un'atmosfera, e questo colpisce davvero le persone", afferma. "Non è un'atmosfera in stile Signore degli Anelli, e penso che la gente sia attratta da questo".



SYSTEM SHOCK: UN RITORNO PARZIALE

System Shock 2 differiva dall'originale in molti modi, per esempio nell'aggiunta di statistiche da gioco di ruolo e nella crescita del personaggio, ma era simile in un aspetto fondamentale. Entrambi i giochi furono creati da team inesperti e affamati di conoscenza. "Paul Neurath aveva esperienza, avendo fatto un paio di giochi, ma il resto di noi era essenzialmente un gruppo di ragazzini del college che non giocavano a videogiochi dai tempi del liceo", ricorda il capo del progetto *System Shock* **Doug Church**. Ancora di più visto che, quando *Shock* fu realizzato nel 1994, il gioco in prima persona non era ancora stato formalizzato come accade più avanti. Veniva creato sul momento, da principi basilari. Church dice: "È stato una spina nel fianco in molti modi, ma c'è qualcosa di bello nel non sapere cosa si sta facendo".

SHODAN non entra in scena per circa un terzo del gioco. Questo rende il suo disvelamento ancora più memorabile, in una sequenza in cui le mura si ritirano mostrando fitte schiere di schermi

Studio profile

Il team di sviluppo del mese

- **NOME:** NCsoft Europe
- **ANNO DI FONDAZIONE:** Settembre 2004
- **NUMERO DI DIPENDENTI:** 117
- **FIGURE CHIAVE:** Adam Martin, Josh Mazzoni, Thomas Bidaux

- **SITO:** [illegible]
- **SOFTOGRAFIA SCELTA**
  Lineage 2, City Of Heroes, City Of Villains, Guild Wars

Fuori di Brighton, tutti i giochi NCsoft vengono sviluppati fuori dall'Inghilterra

NCSOFT

- **LOCALITÀ:**
  Brighton, UK

- **PROGETTI IN CORSO:**
  Gioco online non specificato

- **DESCRIZIONE STUDIO**

"Come parte della NCSoft Corporation coreana, leader nel settore, rivestiamo un ruolo di spicco nel mondo dei MMOG e dello sviluppo dei giochi online. Dopo soli tre anni, NCSoft Europe può già vantare una notevole esperienza in pubblicazione, localizzazione e marketing. Di recente abbiamo anche fondato uno studio di sviluppo interno impegnato nella creazione di nuovi titoli e nuove tecnologie.

La nostra sede è nel cuore di Brighton, una ridente cittadina di mare, a soli cinque minuti dalla spiaggia. Anche se lavoriamo a stretto contatto con i nostri colleghi americani e coreani, siamo uno studio autonomo. Lavoriamo [illegible]

"Ci occupiamo principalmente di PC, ma [illegible] Sony [illegible] piattaforme su cui sviluppare e pubblicare giochi online. [illegible] ambiente di lavoro piacevole, sebbene possiamo già contare su più di 100 persone. [illegible] MMOG di successo senza obbligo di abbonamento (Guild Wars), seguiamo da vicino l'evoluzione del mercato online e le ultime tendenze in fatto di [illegible]

University profile

Corsi su videogiochi e dintorni

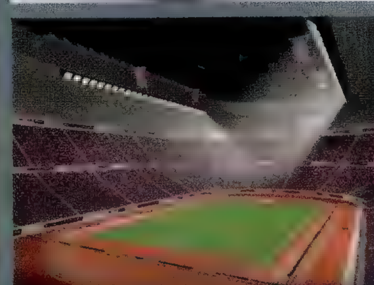
qantm

NOME ISTITUZIONE:

NUMERO DI STUDENTI:

SITO:

CONTATTI:



LOCALITÀ:

FIGURE CHIAVE

STUDENTI CHIAVE

OFFERTA DIDATTICA:

INSIDE VIEW: ALEX PIGLOWSKI

Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

Little computer people

a cura di
Francesco Alinovi

Ama definirsi un concept designer, qualunque cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

Abbiamo individuato i mattoni fondamentali che permettono di costruire un universo digitale e siamo riusciti a ripercorre insieme l'evoluzione di questi microcosmi nel passaggio dalle due alle tre dimensioni. Prima di procedere oltre, è bene tornare un attimo a parlare dell'interfaccia di dialogo, ovvero di ciò che ci permette di interagire correttamente con questi peculiari ambiti spaziotemporali generati dalla matematica. Nel caso dei videogiochi, infatti, tale forma di "dialogo" è resa possibile da un'entità che si materializza sotto forma di icona visibile sullo schermo (come semplice cursore, ma anche come personaggio poligonale) e che diventa la protesi dell'utente per la comunicazione con la macchina e, da questa, eventualmente, con altri giocatori. Ma tale istanza funge anche da demiurgo, mediatore tra il mondo delle idee (del game designer) e la pratica ludica attualizzata dal giocatore.

Uno, nessuno e centomila

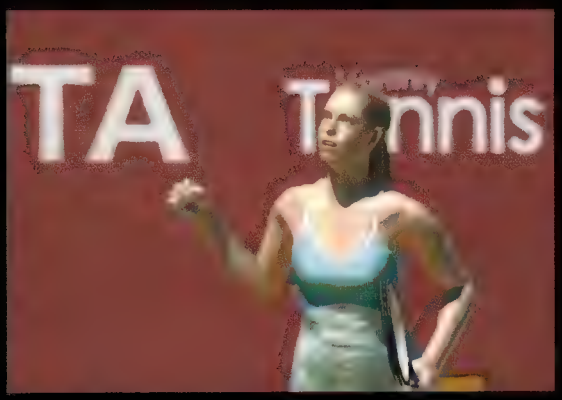
Se introducendo il discorso sono stati usato giri di parole quasi accademici per evitare di ricorrere a termini come "eroe" o "protagonista", è stato fatto a ragion veduta. Difatti, per quanto nella maggior parte dei casi il giocatore si trovi a controllare un individuo (ben caratterizzato, come nel caso di Lara Croft, ma anche non necessariamente umano, come il semicerchio giallo di Pac-Man), chi può dire chi è l'eroe o il protagonista di *SimCity*? In questo caso, l'intera città si comporta come una sorta di super-organismo (un po' come accade agli sciami di insetti) e non è possibile modificare la gestione di una singola unità senza provocare reazioni a catena in tutte le altre. Non è un caso che tale genere di prodotti prenda il nome di "simulatori divini". Allo stesso modo, per ottenere il successo in giochi come *Pro Evolution Soccer*, il giocatore è chiamato a controllare a turno differenti calciatori digitali, tutti indispensabili ai fini della vittoria. Infine, ci sono titoli come *Tetris* in cui il fruitore ruota direttamente i pezzi che cadono verso il fondo dello schermo, e numerosi sono i giochi per Nintendo DS in cui, grazie al touch screen, si manipolano direttamente le immagini usando lo stilo senza altri intermediari visibili su schermo.

Piuttosto che parlare di eroe o protagonista, dunque, il termine più appropriato sarebbe "simulacro", che ha la stessa etimologia di "simulazione" e che vuol proprio dire "stare al posto di qualcosa", nel nostro caso è il rappresentante del giocatore all'interno di un determinato universo interattivo digitale, ovvero la sua interfaccia di dialogo, e qui si chiude il giro.

C'è chi ha proposto una classificazione in quattro possibili "attorializzazioni" che rispetto ai nostri esempi sono: simulacro individuale (al giocatore viene assegnato un simulacro che è un solo attore), simulacro superindividuale (il simulacro è unico ma la simulazione riguarda il funzionamento di tutte le sue parti), simulacro molteplice (quando ci sono più simulacri presenti su schermo) e simulacro assente (quando il simulacro del giocatore non è presente o si identifica con il giocatore stesso). A noi interessa fermarci a un livello leggermente più superficiale per scendere in profondità da un'altra parte...

Prova a metterti nei miei panni

Il simulacro è, innanzitutto, il contenitore nel quale il giocatore può proiettare la propria identità. Nel momento in cui una persona reale si cala nei panni di una creatura virtuale ha inizio un complesso rapporto di scambio comunicativo tra software e utente, che porta alla fusione di differenti identità. In questo processo possiamo riconoscerne tre diversi tipi: identità reale, come essere umano che fruisce un determinato prodotto



software (per esempio, ma non a caso, Francesco Alinovi che gioca a *Tomb Raider Anniversary*); identità virtuale, come personaggio digitale all'interno di un mondo generato dalla matematica (Lara Croft nei livelli di gioco di *Tomb Raider Anniversary*); e identità proiettata, come proiezione dei propri valori e desideri all'interno del personaggio virtuale: in questo caso l'accento è posto sull'interazione tra la persona reale e il personaggio virtuale controllato (Francesco Alinovi nei panni di Lara Croft. Un'immagine raccapricciante, lo ammetto...).

Per capire la differenza tra questi tipi di identità basta considerare gli insuccessi che possono occorrere durante l'interazione: questa può essere sospesa perché il personaggio virtuale non ha conseguito l'abilità richiesta per superare un determinato ostacolo (a Lara manca una chiave per aprire una porta), oppure perché l'utente non è in grado di usare in maniera efficace il sistema di controllo previsto dal software (Francesco Alinovi continua a premere X sul Dualshock della PS2 al posto del pulsante quadrato e invece di saltare spara); infine, il fallimento potrebbe derivare dal compimento di un'azione nel mondo virtuale che non rispecchia i valori che l'utente ha cercato di associare al comportamento del proprio personaggio (non ammazzo l'orso perché sono convinto che Lara non sia tipa da pellicce, e vengo sbranato). Ed è proprio questo andirivieni tra la consapevolezza di essere agenti reali e l'interazione tramite simulacri digitali all'interno di una realtà virtuale, che permette di riconoscere all'identità videoludica uno status superiore, che ingloba l'identità creata da altre forme di intrattenimento, perché è allo stesso tempo attiva (nel senso che l'utente sceglie quali azioni compiere) e riflessiva (nel momento in cui si decide come far agire il proprio personaggio virtuale, questo si sviluppa in modo da definire i futuri parametri d'azione, ovvero quello che l'utente potrà o non potrà fare).

"Il requisito fondamentale per un grande attore è che si piaccia quando recita."

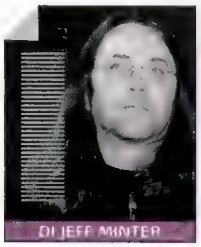
Charlie Chaplin (1889-1977)

Funzioni & emozioni

Per quanto il progressivo avanzamento tecnologico verso sistemi di raffigurazione sempre più complessi e ricchi di dettagli abbia comportato una maggiore "precisione" grafica, che richiede un minore sforzo interpretativo nella decodifica delle immagini, non dobbiamo però essere indotti a pensare che sia più facile stabilire un legame empatico più forte con il proprio simulacro e lo scenario in cui opera oggi rispetto a quanto poteva accadere 35 anni fa. Il rettangolo bianco di *Pong* (Atari, 1972) e le tenniste poligonali di *Virtua Tennis 3* (Sega, 2007) assolvono infatti la stessa identica funzione: respingere la palla scagliata dall'avversario. Questo esempio, per quanto possa sembrare poco calzante, serve in realtà a mostrare che, dal punto di vista del game design, la presenza di un simulacro su schermo deve essere concepita inizialmente a puro livello funzionale. D'altro canto, è altrettanto vero che, a seconda delle azioni e dei movimenti che può compiere il simulacro del giocatore, questo modello potrà definire l'intera struttura di gioco (tornando ai soliti sospetti, rispetto all'originale, *Tomb Raider Anniversary* presenta molte più differenze a livello di esperienza interattiva di quanto non faccia il remake di *Resident Evil* per GameCube nei confronti del capostipite). Se cambia la funzione, dunque, cambia anche l'interazione. E se cambia il look?

Al di là della funzionalità e del mero conteggio di poligoni, esistono comunque dei precetti per poter dare vita a simulacri capaci di stabilire un saldo legame empatico con il giocatore favorendo così lo scambio di identità. In generale, è bene che il simulacro si presenti come un contenitore vuoto su cui il giocatore potrà imporre la propria personalità (quello che viene chiamato "avatar", termine con cui la religione induista indica le incarnazioni terrene di Visnu e con cui, più comunemente nel nostro gergo, si chiamano i personaggi dei GdR). L'alternativa è quella di puntare sull'attore, da intendersi come simulacro le cui motivazioni sono facilmente assimilabili dal giocatore senza risultare invadenti (la mia amica Lara Croft). Anche in questo caso, non bisogna dimenticare come una buona caratterizzazione debba sempre lasciare un margine di indeterminatezza per consentire al giocatore di proiettare parte di sé, come accade con Link (letteralmente "collegamento"...), l'eroe della Leggenda di Zelda, che il giocatore può anche decidere di chiamare con il proprio nome: muto dall'inizio alla fine del gioco, si caratterizza solo per le azioni compiute da chi lo sta controllando. Un altro caso esemplare di design riconoscibile, ma allo stesso tempo poco invasivo, è quello di Master Chief della saga di *Halo*, che saremo destinati a non vedere mai in volto. Anche lasciando questo margine di indeterminatezza, conviene tuttavia creare sempre un background di riferimento prima ancora di cominciare a lavorare sull'aspetto. In pratica, il game designer deve diventare il più grande esperto del personaggio protagonista: sapere tutto ciò che lo ha riguardato prima degli eventi presentati nel gioco, conoscere il suo carattere, i suoi gusti e le relazioni con gli altri personaggi. Per essere sicuri di aver creato un personaggio coerente, convincente e ben caratterizzato bisogna riuscire a immaginare istantaneamente quale potrebbe essere la sua reazione di fronte a una qualsiasi situazione (la vera natura di un personaggio emerge infatti dalle decisioni drastiche che prende quando è sotto pressione). Fare in modo che questa reazione sia la stessa dell'identità proiettata, permette di creare un legame indissolubile tra il giocatore e il simulacro.

Inoltre, se, come dicevamo poco sopra, la presenza di un simulacro deve essere concepita soprattutto a livello funzionale, allo stesso modo, le azioni che può compiere ne definiranno il carattere. Difatti, ogni personaggio può compiere azioni comuni (camminare, correre e saltare), ciò che lo differenzia, però è il modo in cui compie queste azioni (come dice Woody in Toy Story: "Questo non è volare, è cadere con stile!") e tutto ciò, alla fine, influisce sul piacere dell'interazione. Sono pronto a scommettere che se non avesse saputo fare la verticale, Lara Croft non avrebbe avuto lo stesso successo...



DI JEFF MINTER

YAK'S PROGRESS Note dal laboratorio dei videogiochi

LA GIRAFFA LIBERATA

Space Giraffe ha superato le certificazioni finali di Microsoft venerdì, e la data di uscita provvisoria è fissata al 22 agosto. È tempo quindi di guardare un attimo indietro al processo di certificazione del gioco, durante il quale ho imparato delle lezioni che spero di poter applicare al mio prossimo lavoro.

Devo ammettere che il processo di pubblicazione è stato una delle cose più stressanti che io abbia mai dovuto fare nella mia carriera nel mondo dei videogiochi. Non per colpa di Microsoft, giuro (anzi, l'intero processo è stato giusto e logico), ma semplicemente, credo, perché mi aspettavo qualcosa di diverso basandomi su come il tutto funzionava in Atari.

> Il processo di pubblicazione è stato una delle cose più stressanti che io abbia mai dovuto fare nella mia carriera nel mondo dei videogiochi

Lì lavoravo sui titoli first party, e alla fine dello sviluppo di un gioco la procedura consisteva nell'essere chiamati a Sunnyvale, in California, per passare qualche settimana in ufficio a fianco del team di testing, a lavorare in tempo reale per schiacciare tutti i bug e avvicinarsi al codice finale.

Era un processo stressante in sé: fondamentalmente si trattava di andare in ufficio ogni giorno, con una massa di persone impegnate a massacrare deliberatamente il mio codice e a cercare ogni minimo dettaglio, creando problemi per qualsiasi cosa. Alla fine avevo paura del rumore dei passi del capo tester che si avvicinava alla mia nicchia con l'ultimo rapporto sui bug.

Qualche settimana di questa routine ed ero cotto, ma per fortuna si trattava solo di poche settimane e poi tutto sarebbe finito, quindi lo stress era sopportabile.

La procedura di Microsoft è simile sotto certi aspetti, anche se il tipo di test che conducono e le cose che controllano sono probabilmente un po' più complesse che ai tempi del Jaguar, soprattutto per il fatto che le console sono ormai costantemente connesse a Internet e che oggigiorno i giochi vengono localizzati in modo molto più accurato. La differenza più grossa, comunque, quella che mi ha colto di sorpresa, è che le cose non si svolgono in tempo reale come in Atari. A Sunnyvale si poteva ricevere una lista di bug, risolvere tutti i problemi, rilasciare una nuova build e poi ottenere rapporti su di essa nello spazio di poche ore. Era una specie di dialogo continuo tra me e i tester.

Trovarsi in loco con i tester per un gioco first party è diversissimo dall'essere dislocati sviluppando un gioco third party, comunque. Il testing non è una risorsa inesauribile e non la si può avere sempre. Il dialogo tra sviluppatori e tester è molto più diluito. La sequenza rapporto-fix-nuova versione-test non si svolge più in poche ore: solitamente si può aspettare anche una settimana o due prima di rilasciare una nuova revisione nel processo di testing e ottenere abbastanza feedback per iniziare a risolvere problemi.

Non che ci sia niente di male o di sbagliato in tutto questo, visto che ci troviamo tutti nella stessa barca e i ragazzi del reparto di testing sono tutto molto bravi e riescono a preparare tutto per bene in vista della certificazione finale. È solo che mi ci sono avvicinato bello fresco e pimpante aspettandomi un ritmo tipo Atari e invece mi sono ritrovato delle procedure lunghe per le quali non ero pronto.

In questo modo, il periodo di stress si è prolungato lungo una scala di tempo molto più lunga e la cosa ha finito per esaurire le mie forze.

Ma è anche vero che sbagliando s'impara, e ora so molto meglio cosa aspettarmi la prossima volta. Ora so che è possibile che un team di sole due persone superi tutto questo e riesca a uscirne con un codice pubblicabile.

So che i livelli di certificazione veri e propri non sono onerosi e che non è più difficile aderirvi rispetto a quelli di Atari, è solo che gli ordini di tempo sono parecchio diversi. Sapendolo possiamo prepararci al meglio per la fase finale la prossima volta e progettare una transizione più lenta e molto meno stressante dalla nostra parte, in modo da adattarci meglio al loro ritmo.

La vita è più complicata di questi tempi, ci sono sistemi più complessi e più linguaggi sono supportati, e in più esiste la necessità di far classificare i contenuti nelle varie regioni: per questo bisogna sempre prevedere alcuni mesi extra alla fine del progetto in cui far entrare tutto. La prossima volta saremo preparati, avendo già seguito tutto fino alla fine una volta, e ne dovrebbe risultare un processo molto più confortevole.

Ora, comunque, è il momento di rilassarsi un po', magari facendo un paio di viaggetti nei weekend e passando un po' di tempo privo di stress e lontano dalle macchine prima di iniziare il prossimo progetto.

Nel mercoledì di uscita del gioco, che sarà venuto e passato quando leggerete queste righe, siederò davanti al mio Xbox a guardare le leaderboard online prendere vita e iniziare a raccontarmi di come il mondo reagisce all'esperienza di *Space Giraffe*. Dovrebbe essere davvero interessante, e non vedo l'ora arrivarci.

Jeff Minter è il fondatore dello studio britannico Llamasoft, il cui gioco di debutto su Xbox 360 è stato recensito a *pagina 104*

ANATOMIA COMPARATA I videogiochi visti dal tavolo accanto

ALL MEN PLAY ON TEN... MA NE SIAMO SICURI?

Immaginate di comprare un bel fumetto. Vi mettete comodi sul divano e iniziate a leggerlo. Bei disegni, storia intrigante, grandi dialoghi... macinate una pagina dopo l'altra fino a quando vi rendete conto che, a metà della lettura, le pagine del volume sono tutte incollate e che se volete andare avanti, dovrete spenderci sopra un mucchio di tempo per tagliarvele da soli, una a una. Vi darebbe fastidio, vero? Probabilmente mollereste il fumetto e accendereste la TV.

Ecco, ora immaginate di essere un giocatore casuale di videogiochi. Avete appena staccato dal lavoro e prima di tornare a casa,da moglie e figli, passate a comprarvi quel gioco di cui tutti parlano. Sì, quello che ha preso 10 su tutte le riviste specializzate e che sembra essere la più grande rivoluzione di tutti i tempi. Rientrate nella vostra abitazione, cenate, mettete a letto i bambini, dite a vostra moglie che avete mal di testa e vi fiondate in salotto dove, dopo aver acceso la vostra 360, vi mettete a giocare furiosamente. Tre ore dopo siete sempre in salotto e state osservando con sguardo vitreo il vostro televisore HD Ready. Siete inchiodati da mezz'ora in uno scontro a fuoco con un grosso palombaro che se ne frega altamente del fatto che voi domani mattina vi dovete svegliare presto, che non avete il tempo per giocare con continuità per ore e ore e che tutto quello che volevate era godervi la storia, stupirvi con lo scenario e magari ammazzare qualche cattivone come fanno gli eroi dei film. E allora voi spegnete tutto e il giorno dopo tornate al negozio che vi ha venduto il gioco e che offre (grazie al cielo!) il diritto di recesso. Restituite il gioco del palombaro e date in permuta anche la vostra Xbox 360. Al suo posto vi comprate un Wii e la sera dopo giocate a tennis. Con tutta la famiglia.

Ho giocato a *WOW* per qualche tempo e non ho mai visto l'interno di Molten Core perché non ho avuto il tempo, la costanza e la voglia di socializzare che mi avrebbe permesso di farlo.

Ho completato *God of War II* smoccolando su quel dannato finale in stile laser game, che mi ha costretto per un ora a una pratica videoludica che odio e che, oltretutto, mi ha pure rovinato il ritmo e il finale di un gran bel gioco. *Ninja Gaiden* mi spaventa da morire. La modalità leggendaria di *Halo 2* è al di là della mia portata. *Impossible Mission* ancora tormenta i miei sogni.

In poche parole, devo accettare la realtà: sono un videogiocatore di livello medio-basso e ormai non posso permettermi di passare intere settimane a giocare. Ma nonostante questo, rispetto a gran parte della gente, io i videogiochi me li mangio a colazione. Ho finito *Resident Evil 4* a livello alto in un paio di giorni e *Gears of War* in due rapide sessioni di gioco nella modalità più difficile, guadagnandomi l'eterno rispetto degli amici casual gamer.

C'è un motivo preciso per cui quel capolavoro di *Monkey Island* è ricordato con maggiore affetto e plauso rispetto all'altrettanto bello *Zak McKracken*. Il motivo è che il primo poteva essere completato praticamente da chiunque in un tempo ragionevole senza frustrare a morte il giocatore. Il secondo invece no.

Quanti "giocatori della domenica" preferirebbero semplicemente divertirsi, godendosi trame ben scritte e vivendo esperienze esaltanti in stupefacenti ambienti tridimensionali, riuscendo nel contempo a finire il gioco che hanno comprato, piuttosto che stressarsi e metterlo via per mancanza di tempo o abilità? Immagino che gli hardcore gamer stiano urlando allo scandalo, leggendo queste mie parole. Per il giocatore hardcore, i giochi di oggi sono sempre troppo semplici e i begli spara e fuggi di una volta erano tutta un'altra cosa... e in fondo hanno anche ragione.

È verissimo che per andare incontro al mass market, i giochi attuali stiano diventando più facili e rapidi da completare, eppure è anche vero che per una larga fetta di giocatori casuali, la soglia di difficoltà resta ancora troppo alta. Ma allora, perché non sviluppare una soluzione che faccia contenti entrambi? Aggiungiamo un livello di difficoltà nuovo ai nostri amati prodigi videoludici: il livello *intrattenimento digitale*.

A livello "intrattenimento", tu sei il vero eroe del gioco, proprio come quelli dei film. La situazione è brutta, gli avversari sono in sopranumero, tu sei scalzo e ci sono vetri su tutto il pavimento? Niente paura, se proprio non riesci a venirne a capo, ci penserà l'intelligenza artificiale della modalità "intrattenimento" a farlo per te, modulando la difficoltà di ogni passaggio, distribuendo medikit e munizioni e rendendo i cattivacci meno aggressivi.

In fondo hai pagato con soldi reali e hai il pieno diritto di vedere tutto quello che i programmatori e le software house ti hanno venduto, no? Poi, ovviamente, se sei un giocatore che invece vuole essere sfidato, avrai a disposizione i canonici tre o quattro livelli di difficoltà per quello che possiamo definire come *il gioco vero*.

Una soluzione del genere non toglierebbe nulla a nessuno e anzi, forse migliorerebbe lo stato attuale dei videogiochi perché da una parte aiuterebbe a fermare la deriva verso giochi sempre più semplificati, realizzati per andare incontro al pubblico di giocatori distratti, e dall'altra parte permetterebbe a tutti di godere appieno di quanto si è comprato.

Se l'obiettivo del media videogioco è quello di venire sdoganato presso le masse, allora è anche vero che il problema della sua piena fruibilità è qualcosa di cui tenere conto. Per ora, la soluzione degli sviluppatori è stata quella di progettare, semplicemente, giochi più facili e più brevi, che però non riescono ancora a essere realmente alla portata del pubblico più massificato e scontentano il giocatore più esperto e esigente. Forse è ora di cambiare strada.

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre

BIFFOVISION

FUORI DAL"OSCURITÀ

Molti anni fa recensii *Outlaw* di LucasArts, un FPS ormai dimenticato ad ambientazione western che ritenni essere un gioco pionieristico e interessante, e a cui per questo diedi un punteggio appropriato. Era originale e pieno d'atmosfera, il suo fucile da cecchino ha preceduto anche *GoldenEye*, e il livello sul treno sarebbe presto diventato un clichè degli FPS. Eppure, tutti gli altri sembravano odiarlo. Ne fui esasperato, soprattutto perché sapevo che le recensioni negative avrebbero danneggiato le vendite e la possibilità di avere un sequel. E infatti così fu.

E poi mi arrabbiai ancora di più quando tutto quello che parevano aver odiato di *Outlaw* fu ampiamente lodato quando saltò fuori in *GoldenEye*.

Non sto dicendo che avessi ragione e loro torto. Anzi, il contrario: è chiaro che mi piace ciò che mi piace, e il fatto che sia spesso nella minoranza suggerisce che sia io a sbagliare. Come se non bastasse, man mano che invecchio divento più acido e i miei gusti entrano sempre più in contrasto con quelli della massa. Insomma, sono sempre più spesso 'nel torto'.

> I miei gusti entrano sempre più in contrasto con quelli della massa. Insomma, sono sempre più spesso 'nel torto'

Per farvi capire cosa intendo, ecco i giochi con cui mi intrattengo maggiormente: *Sims Pool* sull'iPod, *Scrabble* su Facebook e *42 Classici Senza Tempo* (specie le freccette). Oltre a questo continuo a creare nuovi Mii sul Wii e mi diverto a ruotare il globo terrestre nel Canale Previsioni. Tutt'altra roba rispetto a *FIFA '07* o *Colin McRae*.

Continuo a comprare giochi, ma le mie vedute sui tipi di giochi su cui sperperare i miei soldi si fanno sempre più ristrette. Tra i giochi 'veri e propri', quelli che riempiono la mia sporta attualmente sono gli sparatutto realistici d'ambientazione militare, e qualunque cosa abbia un sentore post-apocalittico (sono pronto a calarmi i pantaloni per *Fallout 3*). A parte questo, però, generalmente i giochi che ci viene detto di considerare Tripla A mi danno ai nervi e basta.

Prendete *Halo 3*. La sua uscita imminente non potrebbe lasciarmi più freddo. Ho detestato *Halo 2* con bruciante passione: qualunque gioco che ponga l'enfasi sulle cut scene piuttosto che sul gameplay e cerchi di convincerci che è più grosso di quanto sia ripetendo certe sezioni all'infinito provoca la mia ira. Non ho visto nulla in *Halo 3* che suggerisca che non sarà di nuovo la stessa cosa, eppure tutto il mondo e il mio gatto si sta facendo uscire gli occhi fuori dalle orbite nell'attesa.

E poi c'è *The Darkness*. Mio Dio... *The Darkness*! È senz'altro il peggior gioco (nella mia umile, autonoma, profondamente errata opinione) per cui abbia speso dei soldi da molto, moltissimo tempo. Il mio senso di recensore stava già pizzicando dal primo screenshot, ma le recensioni traboccavano melassa per i due terzi. Persino il mio amico Anthony me l'ha consigliato con un "è il gioco dell'anno" come un grosso idiota. E invece no. Vi sbagliavate tutti. *The Darkness* fa schifo, e ora mi sento come quel ragazzo della platea che dice di poter vedere sotto i vestiti dell'Imperatore.

Sopportatemi per un altro po' di paragrafi: cosa ci trovate di tanto bello? *The Darkness* è una specie di gigantesco pacco di clichè 'dark'. Quando il cinema va sul dark ti ritrovi un Se7en. Quando ci provano i videogiochi ci si ritrova uno *Shadowman*, un *Legacy of Kain: Soul Reaver* o un *Max Payne* (come accidenti si fa a prendere sul serio una storia quando il protagonista si chiama Massimo Della Pena?). Imbarazzante è dir poco. Di fatto mi sento in imbarazzo non solo per me, ma per tutti quelli che non sono riusciti ad accorgersene. È terribile pensare che questa pila di letame fumante possa essere fatta passare per un brillante esempio di narrazione raffinata.

Non fa assolutamente niente di nuovo. Ricicla solo del gameplay che era vecchio di cinque anni già cinque anni fa. Non c'è niente di *The Darkness* che non abbia già visto decine di altre volte. Anche la grafica è priva di ispirazione. Quante volte avrete visto una New York sporca e oscura, ambientazioni metropolitane o scenari infernali da heavy metal? Stesse animazioni barcollanti. Stessi filtri grafici ed effetti di luce. È solo un grosso sbadiglio interattivo, un FPS sotto gli standard con un plot trito e ritrito. Magari avevo torto su *Outlaw* in qualche modo, ma su *The Darkness* siete tutti voi ad avere totalmente e assolutamente torto marcio. Non mi importa. So di avere ragione, stavolta, e che voi avete tutti subito il lavaggio del cervello.

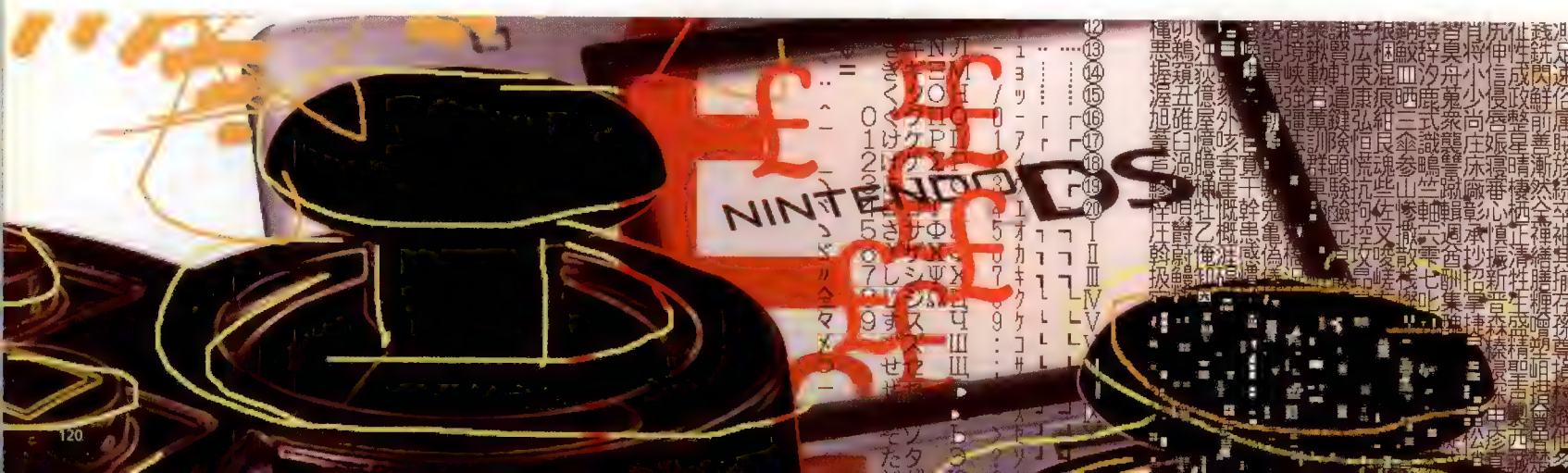
Ooook... respiro. Mi dispiace. Dovevo togliermi questo peso dallo stomaco, sapete com'è.

La parte importante del discorso è che, per quanto possa essere in contrasto con ciò che la gran parte dei giocatori sembra volere, l'industria è finalmente abbastanza ampia da avere qualcosa per tutti. Con il Wii, i Brain Training, i cellulari, gli iPod e tutto il resto, le varie piattaforme e i loro giochi coprono ogni area demografica. Anche la mia.

Non ci siamo ancora del tutto, ma se fate un passo indietro per guardare vi accorgerete che l'industria sta sbocciando come un fiore (se non vi sembra troppo effeminata come metafora). È tutta questione di scelta, e attualmente abbiamo più scelta che mai.

Al diavolo, non mi importa neppure che tutti stiate buttando i vostri soldi su *The Darkness*: posso sempre scambiarlo con qualcos'altro e tornare a giocare a *Tetris* sul mio cellulare perdendo solo una cinquantina di euro.

Mr. Biffo è il co-fondatore di Digitiser, la sezione videogiochi in Teletext di Channel 4, e scrive principalmente per la televisione



DIGITAL DELIRIO

Come raggiungere il futuro senza mai mollare il culo

LA MICIDIALE RUOTA DEL GAMERSCORE

È il 20 settembre 2007 e io sono un po' incazzato, perché non mi sta per niente risultando facile incrementare il mio Gamerscore con *Blue Dragon*. Questi pazzi giapponesi, che hanno un'idea tutta loro degli Obiettivi da raggiungere, per i quali, sempre secondo loro, ti devi letteralmente fare un mazzo tanto, hanno confezionato un gioco da centinaia di ore all'interno delle quali i Gamerpoint si vedono veramente col binocolo. Sì, lo so, i JRPG sono fatti così, e io non sono neanche tanto avvezzo al genere, ma che cavolo! Sono arrivato al terzo disco (e già su questo swapping non ci siamo, ma tant'è) e ho la miseria di 85 punti. Trentacinque e passa ore di gioco, personaggi al livello 41, trama completata per tre quarti e il risultato finora è di 85 pezzentissimi punti.

Ebbene sì, mi sono fatto prendere dalla Ruota degli Obiettivi, sono praticamente uno schiavo del sistema studiato per Xbox Live, su Internet mi definirebbero una Gamerscore Whore. Ma parliamone un po', a questo punto, perché, al di là del fatto che la cosa mi vede innegabilmente coinvolto, il sistema di cui sto parlando è decisamente una figata, e lo dicevo anche in tempi (per me) non sospetti, quando la scimmia appollaiata sulla mia spalla ancora non pizzicava così forte.

Innanzitutto, torniamo un attimo all'origine di questo autentico colpo di genio, che è legato all'idea di Gamertag, prima ancora che a quella degli Achievement e del Gamerscore. La Gamertag unica (aggettivo che, peraltro, mi esalta sempre) è ben precedente a Xbox 360: nasce infatti con Xbox Live già sulla prima console Microsoft ed ha il pregio di identificare sempre e comunque l'utente grazie a uno e un solo nickname, riconosciuto dalle modalità online di tutti i giochi sviluppati per Xbox. Già questo mi affascinava non poco. Laddove su PC e PS2 ogni singolo software richiedeva una specifica registrazione, con Xbox Live la mia bella Gamertag (Ualone, chiaramente, registrata il 14 marzo 2003, ovvero al day one europeo del servizio online di Microsoft) saltava da un gioco all'altro rimanendo sempre la stessa. In più, era linkata al mio account Passport, per cui il profilo era lo stesso che utilizzavo con Messenger su PC. Da maniaco di account e robe simili, la cosa mi procurava un piacere che, me ne rendo conto, è difficile spiegare.

Con l'arrivo di Xbox 360, poi, sono venute a galla molte delle potenzialità nascoste della Gamertag unica. Innanzitutto, il sistema a Obiettivi (Achievement) studiato per il nuovo stadio evolutivo di Xbox Live, si è rivelato pian piano un'idea fantastica, arrivando a diventare, almeno per me, la più geniale e intrigante novità di questa nuova generazione. Più dei controller wireless e perfino più dell'alta definizione (cose comunque per me imprescindibili). Ora, il sistema in sé è già qualcosa di veramente ben congegnato: ogni gioco per Xbox 360 invita il giocatore a raggiungere una serie di Obiettivi specifici, in cambio di ciascuno dei quali si "vincono" dei punti (Gamerpoint) che vanno a incrementare il punteggio totale del giocatore (Gamerscore). In questo modo, tutto il sistema Xbox rischia di dare lo stesso livello di dipendenza (Ruota) di un MMORPG, con la differenza di riuscire a offrire molta più varietà (qualsiasi gioco esistente per 360 è in grado di far lievitare il Gamerscore) e molta più libertà di scelta. Al di là di tutto ciò, che sarebbe comunque sufficiente a ingabbiare un fanatico di identità digitali come il sottoscritto, aggiungiamoci la valorizzazione del senso di community insito nella cosa, e siamo a posto. Già di base, l'interfaccia di Xbox 360 è studiata a puntino per permettere confronti molto dettagliati tra i Gamerscore di diversi giocatori. Dettagliati, sì, perché la cosa non si limita a permettere di verificare (e certificare!) "chi ce l'ha più lungo", ma offre anche la possibilità di capire il come e il perché. Confrontando la mia scheda giocatore con quella di Metalmark, vengo a scoprire che in *BioShock* lui ha 100 punti che a me mancano, perché il tenerone ha salvato tutte le sorelline, mentre io mi sono ben guardato dal farlo (la sete di Adam pure è una brutta bestia). Questo perché il confronto scende nel dettaglio del singolo Obiettivo raggiunto. Tutto su Xbox Live è ufficiale, certificato, vero.

> Mi sono fatto prendere dalla Ruota degli Obiettivi e sono praticamente uno schiavo del sistema studiato per Xbox Live

Talmente vero che la "carriera" di un singolo videogiocatore è tranquillamente consultabile anche via web. Innanzitutto sul sito ufficiale Xbox (dove tra l'altro è possibile una buona gestione della lista amici e dei messaggi di testo), ma poi, con migliaia di sfaccettature diverse, su tantissimi siti creati dagli appassionati che si appoggiano all'incredibile database delle Gamertag. Si va dai siti che generano Gamercard (immagini dinamiche che mostrano il punteggio del giocatore e alcuni dettagli sugli ultimi giochi giocati, spesso utilizzate come firme digitali dagli utenti dei forum) a quelli che realizzano in automatico veri e propri blog basati sul progresso quotidiano nei giochi. Per finire a situazioni da Grande Fratello. Date uno sguardo al sito www.theliveeye.com e cercate Ualone. Troverete, minuto per minuto, tutta la mia attività su Xbox 360. Giuro, non sto scherzando.

Ora, avrei voluto parlare dei possibili sviluppi di questa genialata della Gamertag e delle sue caratteristiche in continua evoluzione, una delle robe più "futuribili" dell'attuale mondo dei videogiochi, ma lo spazio a mia disposizione sta per finire. È un discorso, comunque, che va ripreso e approfondito. Magari tra dieci anni. O magari anche dieci anni fa.

Ualone, al secolo Gianluca Loggia, che di mestiere fa il caporedattore di PSM, ama definirsi il Profeta della Console Unica, ma in realtà è un allucinato qualunque

DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE GameStudies.it

MONDI VIRTUALI, TRA FINZIONE E FRIZIONE

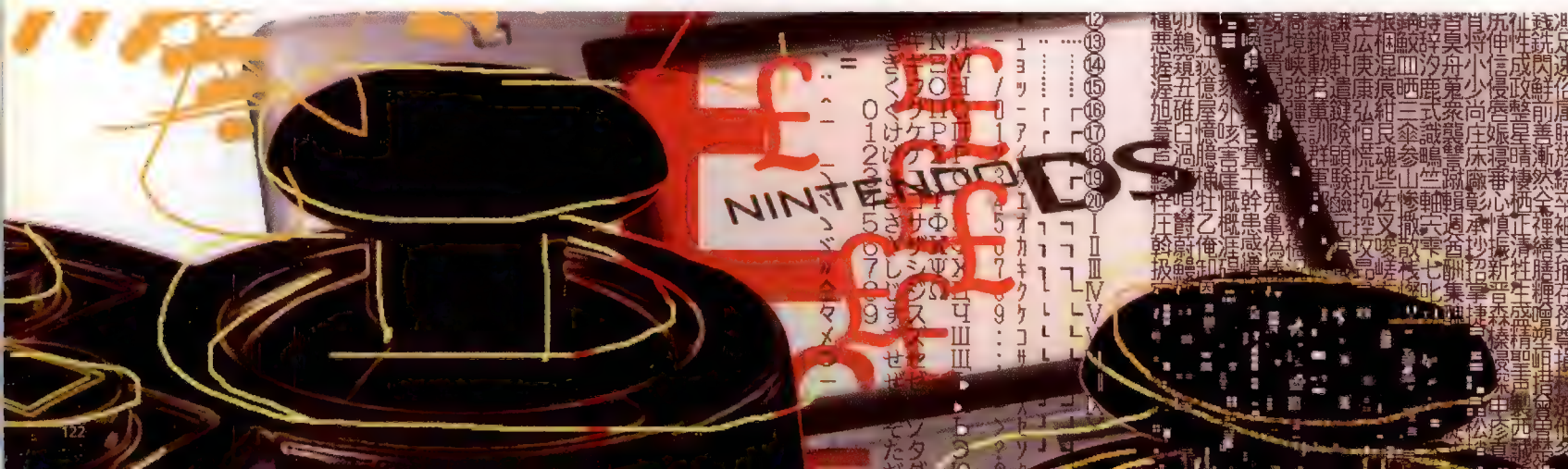
Il termine "demo" veicola numerosi significati, alcuni contigui, altri contraddittori. In ambito musicale, demo" indica quei brani che, pur registrati in studio, non vengono distribuiti commercialmente. In questo caso, il demo rappresenta una "traccia", una "anticipazione". In ambito informatico, invece, "demo" si riferisce a una performance tecnica realizzata da programmatori o hacker. Presentazione non interattiva di natura audiovisiva, il demo ha la funzione di illustrare l'abilità di uno sviluppatore alle prese con una specifica tecnologia. Nella maggior parte dei casi, il demo viene eseguito in tempo reale su un PC. Negli anni ottanta si è sviluppata in Europa e negli USA una vivace sottocultura legata alla nozione di demo, la cosiddetta *demoscene*, tutt'oggi attiva. In ambito squisitamente videoludico, il termine presenta un'ulteriore accezione: un demo è una porzione di un gioco distribuita gratuitamente, la cui funzione consiste nell'offrire al potenziale acquirente un'idea del prodotto finale. Fino a pochi anni fa, la maggior parte dei demo veniva distribuita per mezzo di dischi allegati alle riviste specializzate. Il demo svolgeva la funzione di "traino": concepito inizialmente come "gadget", è diventato presto la principale ragione di acquisto della rivista stessa. Il fenomeno ha innescato una gara senza esclusione di colpi tra gli editori per assicurarsi la pubblicazione esclusiva dei titoli più ambiti. Negli ultimi anni, la banda larga e servizi ad hoc come Steam, Xbox Live e PlayStation Network si sono imposti come lo strumento distributivo di demo per eccellenza. Laddove il consumatore era vincolato al disco, oggi è libero di scaricare gratuitamente terabyte di demo. Non a caso, le riviste hanno accusato il colpo. Il demo non va confuso con lo *shareware*: il primo è un prodotto autonomo e autoconclusivo, laddove lo *shareware* si basa sul modello "prova-prima-di-acquistare" che consente all'utente di upgradare (previo pagamento di un dazio) la versione scaricata gratuitamente per ottenere il prodotto completo (un discorso analogo vale per i *trial* di Xbox Live Arcade, per esempio). Il demo non va nemmeno confuso con il *beta test*: le sessioni di gioco collettivo di alcuni livelli di *Halo 3* o di *Call of Duty 4* non sono dei demo nel senso stretto del termine. Il beta test prevede un'interazione esclusivamente online, mentre il demo viene fruito prevalentemente *offline*. Nel primo caso, gli sviluppatori "usano" i giocatori per avere riscontri in merito al corretto funzionamento del codice e per apportare eventuali miglioramenti in zona cesarini: il beta testing è essenzialmente *funzionale*. Per converso, il demo ha una funzione prevalentemente *promozionale*.

Un demo, per definizione, dev'essere *giocabile*: deve riassumere, in forma frattale, alcune delle caratteristiche essenziali del prodotto finale. I cosiddetti *rolling demo*, ovvero filmati non interattivi che illustrano alcune fasi del gameplay, sono paragonabili ai teaser, o, meglio, sono dei trailer estesi. Per poter essere definito tale, un demo dev'essere *interattivo* e svolgersi in *tempo reale*. Un rolling demo (un ossimoro, come "film interattivo") è invece una mera registrazione, come lo *speedrun*, di cui è un lontano cugino. Il demo non va inoltre confuso con il *tutorial*, per quanto molti demo siano strutturati secondo questo modello. Un tutorial è una fase di gioco introduttiva che ha una funzione essenzialmente pedagogica, metaludica. Serve a familiarizzare l'utente con l'interfaccia e il gameplay. Secondo alcuni designer, questa fase compromette l'efficacia immersiva del videogame, il che spiega perché in alcuni titoli, l'ultimo esempio in ordine di tempo è *BioShock*, il giocatore viene catapultato *in media res*, con buona pace dell'apprendistato. Alcuni giocatori contestano l'utilità, se non la natura stessa del demo, reo di compromettere l'integrità dell'esperienza "vera e propria". Per questi utenti, il demo è paragonabile a uno spoiler interattivo.

> Il consumatore oggi è libero di scaricare gratuitamente terabyte di demo nei modi e nei tempi preferiti

Nella maggior parte dei casi, i demo presentano una versione ridotta del prodotto finale: la "riduzione" riguarda il numero di livelli, armi o caratteristiche disponibili. Talvolta i "limiti" del demo sono di carattere temporale: pur presentando tutti gli elementi essenziali del gioco finale, l'esperienza ludica ha una durata limitata a poche decine di minuti (o qualche ora, in alcuni casi). In rari casi, i demo presentano caratteristiche inedite rispetto al prodotto finale; per esempio, quello di *Age of Empires* conteneva delle campagne e delle modalità assenti nella versione definitiva del celebre RTS. Il demo, come il trailer, viene generalmente distribuito prima dell'introduzione del prodotto sul mercato, ma in molti casi viene diffuso anche *ex post*, per incentivare le vendite, magari in occasione del lancio della versione budget. Beninteso, l'analogia demo-trailer è debole e fallace: si tratta di due testi incomparabili. Mele e arance. Alcuni demo sono particolarmente avvincenti e ben strutturati: è il caso di *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas* per Xbox 360, che invece di riproporre banalmente il primo livello del gioco, ambientato in un generico villaggio messicano, ci proietta direttamente nell'azione intensa e furiosa del Dante Hotel. Altri, come quello di *Heavenly Sword* per PS3, sono così mediocri, pedestri e demo-ralizzanti che rischiano di danneggiare il potenziale commerciale del prodotto finale. Un demo dovrebbe convincere un consumatore che la somma che intende investire per l'acquisto del gioco(com'è noto, i videogame sono la forma di intrattenimento mediale più costosa) non verrà sprecata. Nell'era delle console permanentemente collegate in rete, la funzione dei demo crescerà considerevolmente. È per tanto fondamentale che gli sviluppatori dedichino una sempre maggiore attenzione al demo in quanto testo autonomo, capace di sintetizzare, non penalizzare, il gameplay che ci aspetta. Un demo ben fatto vale più di dieci anteprime, quindici spot, trenta trailer. Un pessimo demo, per converso, può compromettere anche la più costosa e ambiziosa campagna pubblicitaria. In alcuni casi, un demo può rivelarsi un demone dispettoso...

Matteo Bittanti si occupa di videogame da fin troppo tempo. Vive a San Francisco. Per ulteriori info: mattscape.com



GAMELOSOPHY Zen and the Art of Entertainment

IL PREZZO DEL DIVERTIMENTO

Scenario uno: gruppo di amici seduti su un divano, di fronte a un televisore con mega schermo panoramico. Al televisore è collegato un lettore DVD. Nel lettore c'è un film appena acquistato, di recente produzione. Il gruppo conosce il film per averne letto le recensioni su riviste di settore, e qualcuno lo ha anche già visto al cinema, inoltre è stato acquistata l'edizione con vari contenuti speciali in confezione da 2 DVD. Dopo la visione del film, si chiacchiera e si commenta, si guarda assieme qualche contenuto speciale e di nuovo si chiacchiera e si commenta. Il processo di entertainment dura in totale meno di quattro ore, prima di esaurirsi del tutto. Costo del prodotto di intrattenimento: circa venti euro totali.

Scenario due: gruppo di amici seduti sulle poltrone di un cinema, di fronte allo schermo. Sullo schermo viene proiettato un film di prima visione. Il gruppo conosce il film per averne letto le recensioni all'uscita nelle sale americane, e quasi tutti hanno visto qualche trailer. Dopo la visione del film, si esce per chiacchierare e mangiare una pizza. Costo del biglietto: circa dieci euro a persona.

Scenario due: gruppo di amici seduti su un divano e sul pavimento, di fronte a un televisore con mega schermo. Al televisore è collegata una console di ultima generazione. Nella console c'è un gioco appena acquistato, di recente produzione. Il gruppo conosce il videogame per averne letto le recensioni su riviste di settore, qualcuno ha visto dei video di presentazione su Web, tutti sono ansiosi di confrontarsi nella competizione e di esplorare il gioco. Dopo qualche partita, si mangiano dei tranci di pizza e si bevono bevande gassate, commentando il videogame, poi si torna a giocare. Il processo di entertainment dura in totale oltre sei ore, ma non si esaurisce del tutto: ci si dà appuntamento per qualche sessione di multiplayer on-line, nei giorni successivi. Costo del prodotto di intrattenimento: circa cinquanta euro.

Proviamo ora a confrontare questi scenari, e i rispettivi prodotti di entertainment, dal punto di vista della produzione. Sappiamo ormai bene, per averne sentito snocciolare le cifre più di una volta, quanto costa in media produrre un film, qualunque sia il genere, e quanta gente sia coinvolta nel processo, prima durante e dopo la produzione. Gli investimenti per produrre un videogame, se fino a qualche tempo fa erano nettamente inferiori, con l'arrivo delle console di nuova generazione sono in molti casi arrivati ad affiancare quelli dell'industria cinematografica, con l'aggravante di dover prendere in considerazione diverse piattaforme di utilizzo rispetto alla fruizione dei film e, in molti casi, i costi di licenza per il soggetto.

Il prodotto cinematografico, inoltre, può contare sui due canali distributivi delle sale e dell'home video, in due cicli diversi prima di esaurire il suo valore sul mercato.

Infine, mentre l'industria cinematografica sta traendo enormi vantaggi dalle tecnologie informatiche (basti pensare a film come 300), quella videoludica deve confrontarsi di continuo con i limiti delle piattaforme di fruizione e con la rapidità con queste si evolvono e costringono a sempre nuovi aggiornamenti negli strumenti di sviluppo.

> L'esperienza immersiva di un videogame horror può superare di gran lunga quella della visione di un corrispondente film

Eppure, come si legge in un recente articolo su Wired, l'esperienza immersiva di un videogame horror può superare di gran lunga quella della visione di un corrispondente film, anche perché questi ultimi sono andati scadendo verso lo banali splatter a base di torture varie (leggi: Saw, Hostel, ecc) pur di impressionare lo spettatore, con gran dispiacere di chi ha sempre apprezzato la suspence e il thriller creati con sapiente maestria. Chi ha giocato a *Silent Hill* o *Eternal Darkness* sa di cosa sto parlando, e non mi dica che è poi riuscito a provare la stessa angoscia guardando un film horror degli ultimi anni. Non a caso autori come Clive Barker scelgono spesso il videogame come espressione del loro genio creativo.

Così come l'esperienza di un buon FPS o di un gioco tipo *Metal Gear* superava già di gran lunga la visione di un film d'azione diversi anni fa, tanto nella durata quanto nella fruizione immersiva tipica dei due media, e il divario è destinato ad aumentare.

Il rapporto costo/rendimento nei due settori di entertainment è spesso bilanciato, quindi, tanto nella fase produttiva quanto in quella di consumo, ma l'impressione è che ci possa essere, nel tempo, una sorta di integrazione trasparente fra i due mondi. Di certo fenomeni come la produzione creativa ottenuta con le tecniche machinima hanno dato al settore dei videogame, insieme all'evolversi delle tecnologie grafiche e di animazione, un'impronta sempre più cinematografica, avvicinando il punto di fusione e integrazione fra i due mondi.

In ogni caso qualunque sia il mezzo di intrattenimento, il contenuto è quello che dà il sapore alla fruizione, e continueremo ad avere una marea di film e videogiochi inutili in cui sono stati letteralmente buttati milioni e, fortunatamente, di tanto in tanto qualche titolo degno di essere visto o giocato. In tutto ciò, sarà compito di chi scrive gli articoli evitare che lo spettatore/giocatore butti a sua volta i suoi soldi e il suo prezioso tempo in forme di intrattenimento qualitativamente scadenti.

Bonaventura 'BDB' Di Bello, autore di avventure, editor storico di Zzap! e fondatore di The Games Machine, è da oltre due decenni nel mondo digitale. Scrive, insegna e progetta per stampa e Web.

Borderline

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Guarnite i vostri sproloqui con funghi, soffriggeteli e, una volta impacchettati, porgeteli al Master Chef di **Borderline**, al solito indirizzo: gamepro@sprea.it. Se l'ultima cosa elettronica che avete visto è stata usata per torturarvi e di conseguenza siete traumatizzati, fate i bravi e mandateci una lettera vecchio stile, qui: **Game Pro**, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). Certo, avrete ucciso un albero. Starà a voi fare i conti con la coscienza. I Figli della Rete potrebbero incontrarci anche nelle lande assolate del forum ufficiale: http:\\forum.gamesradar.it.
La redazione di Game Pro e altri personaggi fantastici passano di lì, magari vi fate due risate. O magari no.

CAUGHT SOMEWHERE IN TIME

Mi sono intossicato come un cretino con i gamberi funghi e bambù del ristorante cinese sotto casa mia. Eldacar, il nostro Intruder preferito, sa bene di che cosa sto parlando. Lui è addirittura finito in ospedale, "grazie" a quel ristorantino. Eppure che cosa posso farci? La cameriera, Cho Fang, è così carina che mi toccherà tornarci. Be', magari mi converto al pollo al curry, che mi pare più inoffensivo. Fatto sta che, tra i gamberi, Lipsia (mai faticato tanto in vita mia) e alcuni imprevisti redazionali (forza, Crio, risorgi dalle tenebre!), lo scorso numero è stato un piccolo inferno. Ci riprendiamo alla grande però, Game Pro Style, con un'uscita coi baffi che va a rispondere direttamente a tante critiche costruttive ricevute (ok, ok... anche a qualche insulto!), afferrando il toro per le corna. Lo sapete che siamo testardi, ormai. Non molliamo. E finché non direte: "Ehi, detesto questa rivista! È troppo perfettina, sembra la biondina dell'ultimo anno che non la dava a nessuno", non saremo contenti. Morale della favola: dialoghiamo. Davvero. Noi siamo tipi che ascoltano, che ricordano e che cercano di agire di conseguenza. Borderline è il vostro motel a ore, ormai lo sapete. Quando scendete a fumarvi una sigaretta, fermatevi al desk. Vi offro un caffè e facciamo quattro chiacchiere.

Marco Accordi Rickards
Metalmark

Game Pro Loco

Ciao Metalmark! Ero uno dei vecchi lettori di Videogiochi, dal primo numero! La adoravo e mi sono disperato quando ha chiuso i battenti... Ho ovviamente comprato **Game Pro** fin dal primo numero e devo dire che mi ha subito conquistato anche lei. Certo i vari Cangialosi, Crosignani, Fulco e compagnia sono grandi [concordo, NdMM], ma tu e il tuo staff non avete nulla di meno da offrire. Anzi avete mantenuto la stessa impostazione e uno stile simile, mostrando grande attenzione e rispetto, ed in più avete sopperito ad un eccesso di freddezza e distacco, nonché ad un lieve snobismo, che erano gli unici difetti che si potevano imputare ai precedenti redattori. E avete portato una ventata di calore e concretezza alla rivista. Parte dei contenuti sarà anche tradotta (da Edge cmq!) [anche prima era così, NdMM], però ho visto con piacere parecchi speciali dedicati alla realtà italiana fatti direttamente da voi. Tra l'altro ho impressione di averti già letto da altre parti... Ho controllato nel mio archivio (!)... sicuramente in Game Republic [già, NdMM], forse in qualcos'altro [yes, NdMM]...
Non ho alcun argomento da approfondire, almeno per ora, ma vi faccio i complimenti, e vi auguro una lunga vita editoriale (e non!), in quanto siete l'unica rivista che ho intenzione di comprare per un bel periodo in quanto offrite tutto ciò di cui un lettore come me ha bisogno! L'unica pecca è la distribuzione... rompete le scatole finché non vi mettono in ogni edicola! Intanto io faccio la mia parte rompendo al mio edicolante perché mi ordini una copia e magari gli consiglio di metterne qualcuna in vendita... E poi... beh, cavolo, io ci provo! Avete una redazione fissa e geograficamente stanziata in un luogo o ci sono anche collaboratori esterni più o meno saltuari? Non sono certo una firma nota, però ho collaborato in passato con realtà come Nextgame e Multiplayer, il mestiere di redattore modestamente lo conosco, almeno in parte! E la mia conoscenza dell'inglese è buona, non mi dispiacerebbe neppure tradurre qualche testo... Lo so che le richieste non ti mancheranno e che è difficile entrare in certe realtà, in ogni caso se c'è qualche prospettiva io sono qui a disposizione!
In tutti i casi complimenti ancora, continuate così! Torno a leggervi!
Un saluto,
Marco Zanusso

Fantastico. Hai citato tutto ciò che di solito non si pubblica e io ti sto pubblicando. Grazie dei complimenti e "crepi il lupo" per il resto. Quanto al tuo proporti, io un "no" secco non lo dico mai, quindi ne approfitto e dico a tutti: scrivete al solito indirizzo con allegato un CV e un pezzo di prova, se ne avete voglia. Prima o poi darò un'occhiata a tutti, giuro. Però non mettetemi fretta, ok?

Quando il logo Psygnosis è apparso sullo schermo ho immediatamente realizzato che la mia ever-gen sarebbe continuata in quel preciso istante, riposta nei pixel e nel parallasse di *Agony*.

Fabio "Doom" Donegà

Tribute to the Past

Ieri ho installato WinuUAE, così, giusto per occupare un momento vuoto della giornata. Ma quando il logo Psygnosis è apparso sullo schermo ho immediatamente realizzato che la mia ever-gen sarebbe continuata in quel preciso istante, riposta nei pixel e nel parallasse di *Agony*. Ho disinstallato l'emulatore per poi caricare l'ultimo quick-

Attenzione, lettori di Borderline. Questi uomini sono pericolosi psicopatici che cercano le proprie vittime nell'industria dei videogiochi. Se doveste vederli, fate finta di niente e chiamate la Manhunt Task Force di Game Pro. Questo non è uno scherzo. Le vostre vite sono a rischio. Sono pazzi. Quello con la benda, che pare sia il capo, cercherà di avvicinarvi parlando di Pokémon. Scappate!

"Se Borderline non vi piace, la colpa è vostra"

save di Bioshock. È stata un'esperienza straniante, come vedere una foto in bianco e nero di cui non ricordavo i variopinti contorni color pastello. Mi ha fatto capire quanto la mia passione per il retrogaming sia radicata non tanto negli aspetti videoludici, bensì nei ricordi che li legano in modo indelebile a frammenti di vita e momenti d'infanzia. Questa madeleine elettronica mi ha aperto ad una ulteriore riflessione: oggi tutto è così complicato... Vorrei un mondo in Full HD dove ogni cosa è limpida, precisa, dettagliata, luminosa. Come **Game Pro**, che è pure in 16:9.

Fabio "Doom" Donegà
http://fattore-attesa.blogspot.com

Quando ho letto la tua lettera mi sono detto: ok, è fatta. Borderline ha preso il via, non si fermerà più. Sai perché? Stiamo trascendendo il semplice livello di comunicazione cosciente e razionale per muoverci nei terreni del primordiale, dell'istintivo. Ci conosciamo. La nostra coscienza sta elevandosi, neurone contro pixel, verso l'HD e oltre. E per tornare a Psygnosis (Blood Money, per essere precisi) la mia più grande domanda è: where is the bottom?

Bright Eyes

Dare una classificazione alla propria identità di videogiocatore si sta rivelando, negli ultimi tempi, più difficile del previsto. No, non intendo darmi una tipica classificazione da forum videoludico, in cui l'utenza si sente quasi obbligata a dividersi per fasce (probabilmente quella la so già); per "identità" intendo quella che, in quanto persona, fa parte del mio essere... quasi del mio modo di esistere (anche) come giocatore, sin dai tempi dell'infanzia. Aggiungiamo a questo un sempre più profondo senso di apatia videoludica ed una disponibilità economica limitata, ed avremo il quadro del tipico appassionato svogliato da tanti anni di sorprese, fiati sospesi e sogni lucidi (e che sa, tuttavia, che non migliorerebbe nulla acquistando un Wii).
A chi imputare la "colpa" di ciò? Molti penseranno alla next gen: alla sua mancanza di idee, alla sua voglia di riciclo, al suo pensare al business prima che al pubblico. Sbagliato, a mio parere: se c'è una cosa che riesco ad apprezzare in questo medium è proprio il fatto di riuscire ancora a stupire, perché cambia l'abito e cambiano le interfacce ma l'emozione prima rimane comunque la stessa. E questa next gen, benché sia ancora agli inizi, non mi pare stia tradendo le aspettative (dei giocatori normali, perlomeno... gli hardcore gamer sono per definizione incontentabili, non trovi?).
Quale capro espiatorio, dunque, resta? Ironicamente, sono le troppe console che negli anni si sono allegramente riunite in casa. Ho sempre pensato (e lo penso ancora) che una passione del genere vada goduta in quanti più aspetti si possa; e questo, purtroppo, vuol dire non poter concentrasi su di una sola piattaforma. Perché PS2 è pur sempre PS2 ed ha i jrpg, perché non si può non avere un GameCube, perché il DS è "La console portatile", perché PSP sarà comunque un flop però possiede molti giochi validissimi, perché 360 al momento è la scelta migliore, e così via ad oltranza. Sarò banale e scontato (e giuro che non sopporto nemmeno pensarli, i classici luoghi comuni), ma a volte penso davvero che "si stava meglio quando si stava peggio": ricordo con piacere i tempi (si parla di 5/6 anni fa, sono ancora un giovine!) in cui in casa non c'erano altre console che PS2 e (in minor parte) GBA. Il tempo libero era maggiore, si giocava di più e, soprattutto, con una maggior diversificazione dell'offerta. Si giocava il capolavoro atteso da anni così come il giochino poco quotato che dura una settimana ma ti diverte lo stesso, oppure quello preso a noleggio e goduto per un week-end in compagnia... Con le troppe console a dividersi il poco tempo a disposizione ed i pochi soldi disponibili, non resta che giocare ai capolavori proclamati, ai giochi che non possono non essere vissuti (considerando sempre e comunque i gusti personali, certo), alle perle che ogni tanto si svelano in questo mercato sempre più affollato di giochi-fotocopia. Però, è questo videogiocare? Mi sento come l'appassionato di cinema che ha tempo di vedere solo i grandi film d'autore premiati dalla critica mondiale, mentre rinuncia a passarsi la serata in compagnia degli amici o della ragazza guardando l'ultima, stupida, commedia americana di serie z. Non sono forse due aspetti della stessa passione che meritano entrambi la stessa dedizione?
A volte credo che gli appassionati si sentano quasi obbligati e scegliere alcuni giochi

Caro Diario, ho trovato finalmente un motivo per apprezzare *Final Fantasy*. Questo non significa che io mi senta pronto a dire parole di stima per Tidus il Topo e Yuna Faccetta Odiosa.

REVIEW-BY-MAIL

ERAGON

FORMATO: TROPPI SISTEMI DISPONIBILE: DA TROPPO TEMPO
PUBLISHER: PREFERISCE NON RICORDARLO
SVILUPPO: PERCHÉ, C'È STATO?

Un romanzo risibile si trasforma in un film patetico. A questo punto qualcuno pensa: be', occorre un videogioco orrendo. Viene fatto, esce. E, sì, è veramente brutto, pessimo. Ma il libro e il film lo sono ancora di più. Odiamo Eragon. Per noi rappresenta il Male Puro. **[0]**

Sbagli, amico. Questa è la fottuta posta del cuore.

Metalmark

Altri tempi, altri luoghi, ma questo gioco rappresentò la mia prima recensione importante. Esatto, potete immaginare quelle precedenti! Be', in fondo cos'hanno di male i giochi di Bugs Bunny?!

mentre questo da un lato è un bene (quanti, altrimenti, avrebbero giocato *Shadow of the Colossus* oppure *Okami*?), dall'altro ci distoglie da quelli che sono i cari giochini da "una botta e via". L'idea quindi di sbarazzarmi di tutte le console (o perlomeno di non "coltivarle") tranne che di una casalinga e di una portatile è forte, ma sotto sotto inapplicabile. In tutto questo, si inserisce la mia sempre maggiore passione per *Final Fantasy*. Questa serie che mi accompagna da ormai 12 anni sta assumendo sempre più i caratteri di una piccola ossessione: mi informo su tutto ciò che riguarda il suo universo, dagli aspetti cardine a quelli marginali… arrivo anche a pensare che potrei benissimo sbattermene dei videogiochi ed andare avanti solo a collezionare remake su remake della serie (siamo a livelli di follia, lo so!). Ma vabbè, questa è un'altra storia. O forse no... che sia solo un modo per rivivere quella magia che da piccolo mi ha letteralmente stregato? In definitiva, che giocatore sono diventato? Si può chiamare "gusto" quello che mi ha portato a fare scelte, anche drastiche, in materia di acquisto/esperienza? Forse... però penso comunque che chi cerchi ancora da questa passione quella genuinità che io forse ho smesso di cercare (o non trovo più) si possa definire più videogiocatore del sottoscritto. Sto forse crescendo? Sicuramente: non ho più 10 anni, i gusti cambiano e le esperienze individuali ci modellano in quanto persone l'una diversa dall'altra, anche in un ambito così banale come questo. Però, se ciò fosse vero, vorrebbe anche dire che nel cullarmi nel proposito di restare grazie ai videogiochi sempre un po' bambino, io abbia miseramente fallito. E ora, caro Marco, ti chiederai giustamente: "Ma a me, che importa? Non sono mica la posta del cuore!". Ti rispondo che avresti perfettamente ragione a domandartelo; è che avevo voglia di fare un po' di autoanalisi scrivendo. E magari di conoscere la tua in merito. Tutto qui. In bocca al lupo per tutto, comunque, state facendo un ottimo lavoro e ad ogni numero la rivista migliora sempre più.

Zehar87

Ma sbagli, amico. Questa è la fottuta posta del cuore. Il cuore che batte per i videogiochi, che sanno eccitarti, infiammarti di passione, tradirti, farti disperare. Ti sta succedendo la cosa più bella di tutte: stai costruendo il tuo percorso, senza sapere dove ti porterà di preciso. Non preoccupartene. Fai un fagotto con i tuoi Final Fantasy (magari lascia a casa Tidus e Yuna, la coppia horribilis del JRPG), mettici dentro pan di via elfico e un DS (sai, tanto per ricordare che esiste il gameplay) e vai avanti. Dietro la collina che hai davanti c'è una cosa bellissima.

PRESS PLAY

di **Metalmark** e **Flavia**

Dammi la tua Scofield

Uè Metalmarko, sono Pulcinella 89 e ti scrivo perchè ho un problema, serio per la miseria, quindi tralascio i soliti complimenti/insulti iniziali. Scrivo da quasi 3 anni articoli su videogame per diversi siti e mi sono sempre ritenuto soddisfatto del mio "lavoro" poiché, grazie alle mie conoscenze, posso consigliare a chi, avendo meno tempo, non aveva il tempo di provare/informarsi altrove.
Per tre anni questa cosa è andata avanti senza nessun problema fino alla recensione di *Resident Evil 4 Wii Edition*. Bel gioco no? Pure voi lo avete valutato con un 9. Be', nel mio scritto ho sottolineato come il gioco fosse identico a quello su GCN ma, in conclusione, fosse un grandissimo titolo da prendere sia per l'attuale carenza di gioconi profondi su Wii, sia perché, comunque, era una pietra miliare. A posto. Poi succede quello che non mi era mai successo: vengo contattato da un ragazzo, con circa la mia età, che mi parla della sua esperienza. Detto brevemente, non era il solito commento sulla recensione del tipo: "L'ho preso ma non mi è piaciuto, mannaggia a te", ma un'analisi ben più profonda che mi ha fatto davvero capire come quei miei consigli influenzassero sul serio la sua lista per la spesa. Per la prima volta ho capito come con quel mio articolo avevo fatto comprare un gioco, avevo fatto spendere a questo ragazzo la sua paghetta mensile, lo avevo mandato al negozietto sotto casa. A questo punto mi sono chiesto: chi sono io per dare dei giudizi su un'opera tanto complessa come un videogame? Come posso consigliare ad una fascia tanto vasta di lettori che va dal bambino alla madre di famiglia se prendere un gioco o no? Per questo voglio dire una cosa detta già da molti: aboliamo i voti, vi prego, o io qui ne esco pazzo. La valutazione numerica è troppo riduttiva per un'emozione qual è il divertimento. Mi sono innamorato da 8, odio quella persona 5 su 10, mi piace il cioccolato 3 su 5... è stupido, perchè continuiamo a farlo?

Pulcinella 89

Parafrasando quanto dice Clint Eastwood in Unforgiven (Gli Spietati), il più bel film di tutti i tempi: "È una cosa grossa recensire un videogioco. Metti in tasca a un ragazzo quella scatola e gli togli tutte le altre che non avrà più i mezzi per comprare." Non per questo non si deve farlo, anzi. Altrimenti saranno gli spot, i PR e gli yesman editoriali a dir loro cosa comprare. E di chi ancora sappia mettere un 3 a un titolone c'è bisogno. A proposito, la tua lettera mi piace 5 su 10.

Armonica sincronicità

Finalmente ho capito, ho scovato il sacro Graal... ora so perché il voto nelle recensioni non è inutile.
Anzi, è indispensabile... solo che non vorrei mai averlo dovuto scoprire. La risposta è il tempo. Un tempo, arrivavo a divorare Videogiochi (o Mega o Super) pochi giorni dopo averla ricevuta; adesso, tra lavoro, altre letture e tutto il resto (ma soprattutto lavoro), mi accorgo che non riesco più a tenere il passo, e devo (a malincuore) tralasciare un sacco di articoli. Inutile dire che questa emorragia temporale affligge anche le recensioni, oltre alle anteprime: ecco quindi che, senza un segnale, uno

La risposta violenta di Borderline a chi ci accusa di essere anti PlayStation. Se non è un atto d'amore questo, diteci voi cosa dobbiamo fare...

"STOP!" che mi indichi che, sì, quel titolo merita una attenzione particolare, rischierei di perdermi esperienze di (magari) grande valore. Certo, mi si potrà obiettare che il rischio non sussiste per molti "gioconi" di cui tutti sanno già tutto, o quasi (temo non basterà una recensione negativa ad impedirmi di tuffarmi nel prossimo *MGS4* con un entusiasmo assoluto), ma dubito che se non avessi notato il voto avrei letto la recensione prima, comprato ed amato alla follia poi, per esempio, proprio quel *Gregory Horror Show* di cui si parla nel Time Extend del numero che sto leggendo...
Non nascondo che possano essere motivazioni personali, ben lungi dal valere come argomentazione universale a favore della dignità di quel numerino, ma tant' è, la mia esperienza è questa, e per me è tutt'altro che trascurabile. Per chiudere, faccio un grandissimo in bocca al lupo a tutti voi per il lavoro che vi attende: raccogliete un'eredità importante, ed io sono il primo a sperare che la nostra sia davvero una lunga amicizia. Alla prossima...
Dimaco Dalle Pezze

Concordo. Alla fin fine, forse, la recensione giusta neppure esiste. C'è quella comprata, quella stupida... ma quella giusta? Il bello è legarsi empaticamente a una rivista e arrivare a percepire le valutazioni, in sintonia con essa. Stronchiamo un gioco ma tu che ci conosci leggi il testo, vedi il voto e capisci che, in realtà, tu devi comprarlo. Questo è il Santo Graal, fratello. Vuoi un sorso?

Revelations

tuttoquellocheavrestesemprevolutosentiremachen essunohamaiosatodirvineppurevostropadrequand ovihafattoquellimbarazzantediscorsosulleapi

Harry, Ron e Hermione sopravvivono. Piton, Lupin, Dobby, Tonks, Fred e mille altri no. Ah, già: muore pure il gufo.

Bowling a Silent Hill

Intransigente (ma obiettiva) redazione di Game Pro, sono un lettore che, dopo oltre diciassette anni di sopravvivenza nel mondo videoludico, ha deciso di emergere dalla cosiddetta maggioranza silenziosa, grazie all'unica cosa abbastanza irritante da spingerlo a farlo: l'ennesima querelle sulla violenza dei videogiochi. Questa lettera è un po' particolare, perché autocitazionistica (e scusatemi la tronfia sboronità egomaniaca... oops, ho appena dato le tre definizioni migliori di un videogiocatore medio!). Cito tre parti di due post diversi del mio blog, dove qualche mese addietro illustravo la mia opinione sul caso *Rule of Rose* prima, e sull'ignoranza della stampa generale riguardo ai videogiochi dopo. Non so perché, ma assistendo alla tragedia in atto per quanto riguarda il caso *Manhunt 2*, mi sono ritornati in mente quei due post, e allora ho deciso di prenderne degli stralci perché, curioso ma vero, sostituendo alcuni nomi si riadattano alla situazione. La storia si ripete, come ben sappiamo

Su *Rule of Rose*:
"Tra genitori e figli c'è ormai un gap culturale immenso: è difficile trovare un genitore in grado di capire cosa stia facendo il figlio sul suo PC o sulla sua console. Questo inficia il primo sistema di controllo veramente efficace, ovvero il buon senso del genitore nei confronti dell'educazione del figlio. Purtroppo, se il gap non verrà colmato, questa lacuna inghiottirà sempre più famiglie, lasciando i figli ad un sistema troppo libero. La violenza nei videogame è un fattore potenzialmente più dannoso di quello rappresentato dalla medesima violenza presente al cinema. Io, da videogiocatore incallito, posso dirlo tranquillamente senza gettare fango sulla mia stessa categoria. Una violenza attiva ed interattiva è sempre più facilmente imitabile di una passiva."

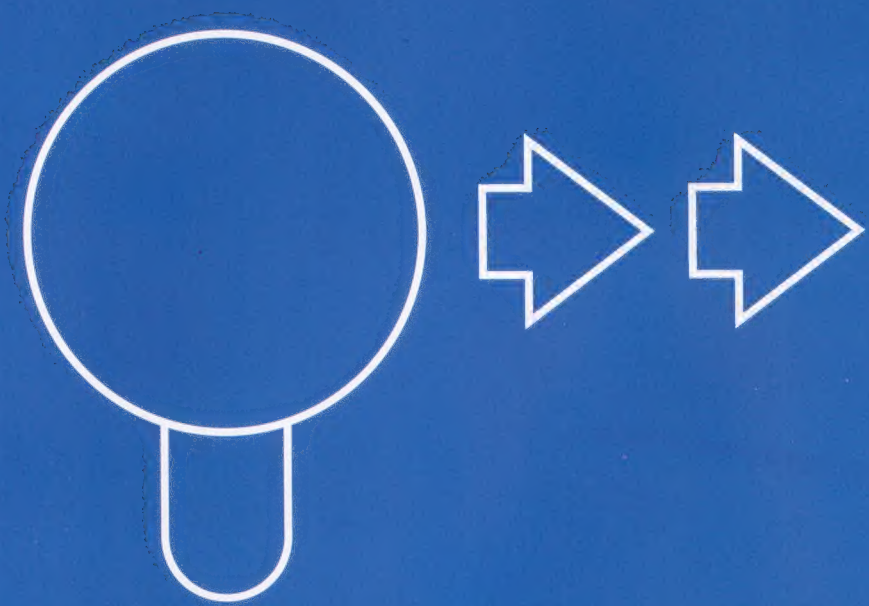
Sempre su *Rule of Rose*:
"Il tal dei tali scrive un articolone sul Panorama (settimanale sul quale è meglio tacere per evitare di incorrere in querele), correlato peraltro da un bel titolo ad effetto sulla copertina: 'vince chi seppellisce la bambina'. Ottimo l'effetto di risonanza: mi è capitato di parlare con certe persone al riguardo, completamente sconvolte dalla notizia, pronte a staccare via i cavi di PlayStation, PC et similia dal televisore e a buttare via dalla finestra i malefici dispositivi dispensa violenza. [...]
Vorrei anche sfogarmi ulteriormente, buttandola sulla ghettizzazione del videogiocatore, ma sarei patetico. Ormai mi sono rassegnato ma non mi vergogno più di dire che sono un videogamer, e che lo sono con fierezza. L'intrattenimento videoludico è un bene dell'umanità, non solo un passatempo per bambini e adolescenti frustrati e alienati. Chi ha trent'anni e gioca ancora non è affetto da sindrome di Peter Pan. Chi spende milioni di dollari nella realizzazione di nuovi titoli non è un bieco affarista che sfrutta il pubblico ingenuo più di quanto non lo sia un editore o un produttore cinematografico. Invito i miscredenti a scoprire la storia del videogame, attraverso le persone che l'hanno fatta, seguendo lo sviluppo tecnologico, morale e filosofico di questa grande avventura, che ha portato fino ad oggi dei grandi cambiamenti nel modo di divertirsi imparando, o comunque ragionando."

In fondo, quello che si evince è che ci sarà sempre un *Carmageddon*, un *Doom*, un *Resident Evil*, un *Rule of Rose*, e tutti i loro successori e antenati. La storia si ripete, come in ogni campo e in ogni tempo. Il problema, qui, è che i ripetenti non ne vogliono sapere di farsi promuovere. Anzi, retrocedono.
PS
Ottimo il pezzo di Tim Guest di qualche numero fa, "Responsabilità". Rispecchia professionalmente il punto di vista di chi usa la ragione, prima di sparare a zero su bersagli prefabbricati.
PPS
Compimenti per la nuova forma e i contenuti della rivista, che spiccano tra la mediocrità, come in precedenza. E complimenti anche per l'angolo della posta, che dà spazio alle lettere intelligenti come anche a quelle assolutamente idiote (e io sono in equilibrio tra i due generi, pericolosamente).
Gabriele "Ade" Cuscino
http://et-in-arcadia-ego-.blogspot.com/

L'ho scritto online e su carta, in tutte le salse. Disprezzo questa incompetenza ostentata e allo stesso tempo sbarazzina. La caccia di scandali fa gola, e poco importa se ci si deve avventurare in materie totalmente ignote. "Documentarsi?! Hahahahaha!!! Ehi, siamo nel 2007. C'è Internet. Si copia & incolla".

Review It by Yourself

Attenzione, psicopatici visitatori di Borderline, una rubrica è a rischio. Si tratta di Review-by-Mail, che sto pensando di sopprimere per puro sadismo verso di lei (sì, è autocoscienze). L'unico modo di salvarla è... scriverla voi. Inviate pure al solito indirizzo, con tanto di scheda e voto. La migliore sarà pubblicata. Pensate: sarà l'unica recensione firmata di Game Pro. Ci conto, eh? Non deludetemi.



Nel prossimo numero

2LXP; JZ006
in vendita il 2 novembre

ETERNAL SONATA™

Attraversa il Confine tra Sogno e Realtà

L'ultimo sogno di Chopin, il famoso compositore, è l'emozionante storia di una ragazzina in balia di un oscuro destino e del ragazzo che combatterà per salvarla. In bilico tra sogno e realtà, Chopin scoprirà la luce che brilla in ognuno di noi in questa struggente favola che narra di bene e male, amore e tradimento.

Un gioco di ruolo fantasy in perfetto stile giapponese.

- *Una meccanica di combattimento innovativa basata su un sistema ibrido di turni e azione in tempo reale*
- *Utilizzo strategico di luce e ombra che condiziona le abilità speciali del giocatore e i poteri dei nemici*
- *Una storia appassionante scandita dalle note delle celebri sonate di Chopin*

12+ www.pegi.info

Disponibile ad Ottobre 2007

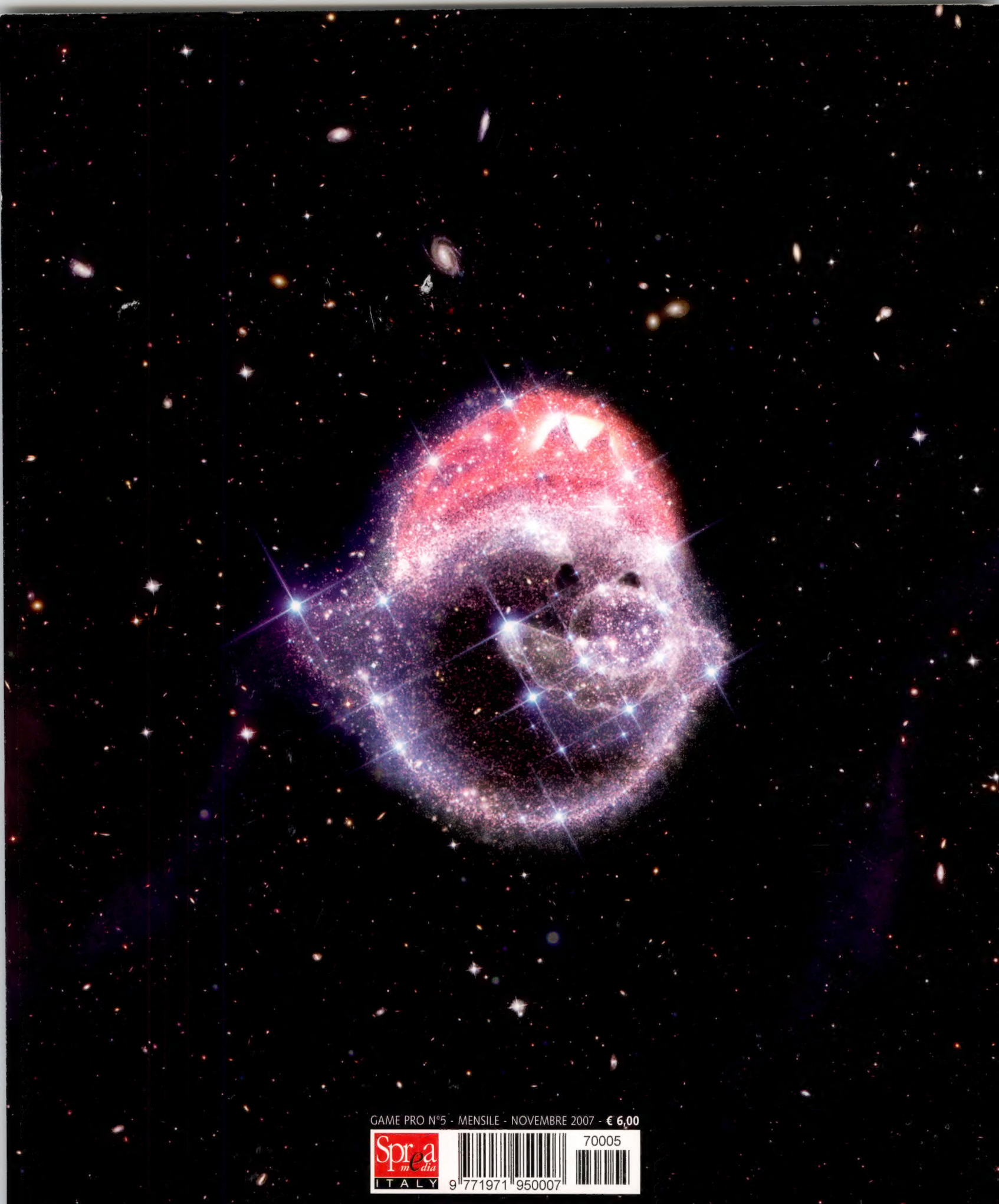
www.atari.it • www.eternalsonata.eu

namco®

XBOX 360. XBOX LIVE.

BANDAI NAMCO Games

ATARI



GAME PRO N°5 - MENSILE - NOVEMBRE 2007 - € 6,00

Sprea media ITALY

9 771971 950007 70005